
01/2001 ■ DM 6,50 ö52,- ■ sfr 6,50 ■ lfr 158,- Lit 9000 ■ Pta 725,- ■ Dr 1700
www.powerplay.de
VIDEO GAMES
PS N64 DC PS2 GB GC Xbox
Das Magazin von Spielern für
Zur Sache, Lara-Schätzchen!
Tomb Raider: Die Chronik
Hit oder Hype?
Shenmue
Jetzt Urlaub einreichen!
Final Fantasy 9, Skies of Arcadia
EXKLUSIV!
ODDWORLD MUNCH's ODDYSEE
• neue Bilder & Fakten
• Interview mit Oddworld-Mastermind Lorne Lanning
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft
JANUAR 2001
DM 6,50
Die Highlights: Pokémon Gold & Silber (GBC) ■ Driver 2 (PS) ■ Sheep (PS) ■ Starlancer (DC) ■ Samba de Amigo (DC) Blade (PS) ■ Summoner (PS2) ■ Unreal Tournament (PS2) ■ 007: The World is not Enough (N64) Orphen (PS2) ■ F1 Championship 2000 (PS2) ■ Sega GT (DC) ■ Gelöst: The Legend of Zelda: Majora's Mask ■ Theme Park World (PS2)

KICKUS MATTHAEUS PERFECTUS

GLADIATOREN IN FUSSBALLTRIKOTS. ZWEIKÄMPFE UND TORSZENEN. LEGIONEN VON FANS JUBELN. BIST DU ZUM SIEGER GEBOREN? DANN SCHNÜR DEINE FUSSBALLSCHUHE.



DAS IST FIFA 2001. DIE KRÖNUNG DES FUSSBALLS IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM



WWW.ELECTRONICARTS.DE

Frohe Weihnachten!



Roland Austinat
Chefredakteur

„89 Tests – soviel gab's noch nie in einer Video Games!"



▶ **Gesucht – gefunden: Wir haben endlich unser Maskottchen gefunden!**

Uff – geschafft! So viele Tests wie in dieser Ausgabe gab es noch in keiner Video Games: ganz genau 89 Stück, davon neun Importe. Ein deutliches Indiz dafür, dass das Jahr fast wieder vorbei ist. Daher noch schnell Licht in einige ungeklärten Geheimnisse bringen.

Abt. VG-Maskottchen: Nach langen Beratungen unter Berücksichtigung aller Leserstimmen steht der Sieger fest. Gewonnen hat der Nasenbär von Matthias Pinger aus Hannover, dessen Adresse leider verschollen ist. Bitte melden! Den blauen Gnom verstecken wir ab sofort in jeder Ausgabe – wer ihn entdeckt, schreibt Alex eine E-Mail (alexander.olma@future-verlag.de), der dann im dicken Ende den flinksten Finder küren wird.

Abt. Alte Bekannte: Ab sofort schreibt Heinrich Lenhardt, Video-Games-, Powerplay- und PC-Player-Gründungsmitglied, wieder für uns. Unser Mann in San Francisco konzentriert sich vorwiegend auf aktuelle Ereignisse, wie etwa den PlayStation2-Launch in den USA – welcome back!

Abt. Gruppenfoto: Unser Fahndungsfoto fällt diesen Monat wegen akuter Bauarbeiten aus. Immerhin eröffnete am 25. November im Keller des Future-Towers eine Mischung aus Restaurant und Disco. Ob wir dann noch zum Schreiben kommen?

Abt. Atari: Gratulation an alle Leser, die uns die Herkunft des Satzes "Klax Dir einen... mit Lynx!" verraten konnten. Richtig, das stand auf dem Aufkleber, der in der aller ersten Video Games klebte. Gratulation an unsere Experten Florian Rittershausen, Thomas Hacker, Bernd, Christian Neumann, Arne Tuescher, Jens, Jann Goetz, Rouven Wasewitz, F.S. aus H., Benjamin Bruggemann, Ronald Kasper, Marc, Ralf K., Urs von Quonz (kleiner Spaß oder was?) und ein besonderer Dank an Dieter, der uns sogar noch ein paar Lynx-Aufkleber zuschickte.

Abt. Kid Paddle: Der Videospiel-Freak wird uns ab sofort jeden Monat in der VG heimsuchen, und zwar dort, wo einst das Deathmatch prangte. Schreibt uns, wie euch der Cartoon gefällt – und zwar an roland.austinat@future-verlag.de. Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Kid-Paddle-Alben. Auch jeder Klaxer bekommt eins der Alben, die uns der Carlsen-Verlag freundlicherweise spendierte.

So, und während ihr euch langsam in den Weihnachtstrubel stürzt (oder habt ihr dieses Jahr endlich mal alle Geschenke schon vor dem Dezember besorgt? Sonst schaut auf Seite 26 und 27!), machen wir uns an die erste Ausgabe des nächsten Jahres.

Frohe, gesegnete Weihnachten und einen guten Start ins neue Jahr!

Roland Austinat



Ausgabe 01/2001

■ Und wie jeden Monat wundern wir uns wieder, wer das Kleingedruckte auf diesen Seiten überhaupt liest.



▲ **Das waren noch Zeiten: Dieser Aufkleber steckte vor knapp zehn Jahren in der Video Games.**



■ **Unverkäuflich: Dieses Gemälde der VG-Crew vermachte uns Heidi anlässlich ihres Abschieds. Sehr cool, oder?**



ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A_Z







THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

TELEFONISCH VON 9.00 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Tekken Tag Tournam.



porto-freie Sonderlieferung*

TOP

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0003
Release: erhältlich
DM 119.95

Dead or Alive 2



porto-freie Sonderlieferung*

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0031
Release: DEZ. '00
DM 119.95

SSX



porto-freie Sonderlieferung*

AB SOFORT

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0014
Release: erhältlich
DM 89.95



porto-freie Sonderlieferung*

PlayStation 2
Art.Nr.: P2H001
Release: erhältlich
DM 869.-

Time Splitters



PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0022
Release: erhältlich
DM 109.95

M.o.H.: Underground



porto-freie Sonderlieferung*

TOP

PS One
Art.Nr.: SONYD1300
Release: DEZ. '00
DM 89.95

Bond: Welt i. n. genug



porto-freie Sonderlieferung*

PS One
Art.Nr.: SONYD1366
Release: erhältlich
DM 89.95

Dreamcast Controller Pad		DM 49.95
Chicken Run		DM 89.95
Crazy Taxi		DM 89.95
Dave Mira Freestyle BMX		DM 79.95
Dead or Alive II		DM 89.95
Dino Crisis		DM 89.95
Disney's D.D. Quack Attack		DM 89.95
Disney's Dinosaurier		DM 89.95
Ducati		DM 79.95
Ecco - Defender of Future		DM 89.95
ECW Anarchy Rulz		DM 49.95
F1 Racing Championship	DEZ 00	DM 89.95
F1 World Grand Prix II		DM 99.95
Ferrari 355 Challenge		DM 89.95
Grand Prix 3 Saison'99		DM 89.95
Half Life dt. "Blue Shift"	FEB 01	DM 79.95
Intern. Track & Field		DM 84.95
Jet Set Radio		DM 84.95
Kiss Psycho Circus		DM 89.95
Le Mans 24		DM 89.95
Mat Hoffmans Pro BMX		DM 89.95
Metropolis Street Racer		DM 84.95
Phantasy Star Online	JAN 01	DM 84.95
POD 2		DM 89.95
Powerstone 2		DM 89.95
Railroad Tycoon II		DM 89.95
Rayman 2		DM 89.95
Ready 2 Rumble Round 2		DM 84.95
Resident Evil 3 dt.		DM 89.95
San Francisco Rush 2049		DM 94.95
Sega Extreme Sports		DM 89.95
Sega GT	DEZ 00	DM 84.95

DVD

Alien Legacy Box	FSK: 16	DM 189.95
Abyss Special Edition	FSK: 12	DM 59.95
Apocalypse Now	FSK: 16	DM 49.95
End of Days	FSK: 16	DM 44.95
Gottes Werk und Teufels B.	FSK: 12	DM 39.95
Independence Day SE	FSK: 12	DM 59.95
Jurassic Park	FSK: 12	DM 49.95
Jurassic Park 2 - Vergessene W.	FSK: 12	DM 49.95
Men In Black Coll. Ed.	FSK: 12	DM 49.95
Sleepy Hollow	FSK: 16	DM 49.95
Der Soldat James Ryan	FSK: 16	DM 49.95

PLAYSTATION 2

Playstation 2 inkl. DS		DM 869.00
Dual Shock Controller orig.		DM 59.95
Memory Card 8 MB orig.		DM 89.95
Horiz. Stand orig.		DM 29.95
Vert. Stand orig.		DM 29.95
LR M. Schumacher GTR		DM 139.95
Lenkrad 360 Modena		DM 99.95
Armored Core		DM 109.95
Dead or Alive 2:Hardcore	DEZ 00	DM 119.95
Disney's Dinosaurier	DEZ 00	DM 109.95
Donald Duck Quack Attack		DM 109.95
ESPN Intern. Track &Field		DM 109.95
ESPN X-Games Snowboard.		DM 109.95
Evergrace		DM 109.95
F1 Championship S2000	DEZ 00	DM 109.95
F1 Racing Championchip		DM 109.95
Fantavision		DM 119.95
FIFA 2001		DM 109.95
Gradius III & IV		DM 109.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM 109.95
Kessen	DEZ 00	DM 109.95
Moto GP	FEB 01	DM 119.95
NHL 2001		DM 109.95
Orphen	DEZ 00	DM 109.95
R.2 R. Boxing Round 2		DM 109.95
Rayman Revolution		DM 109.95
Ridge Racer V		DM 119.95
Silent Scope		DM 109.95
Smuggler's Run		DM 89.95
SSX		DM 109.95
Stunt GP		DM 109.95
Tekken Tag Tournam.		DM 119.95
Theme Park World	DEZ 00	DM 109.95
Time Splitters		DM 109.95
Wild Wild Racing		DM 109.95
X Squad	DEZ 00	DM 109.95

PS One

Playstation PSOne		DM 249.00
Controller Cyber Shock IR		DM 59.95
Memorycard 15B farbig		DM 14.95
Memorycard 60B farbig		DM 24.95
Scorpion Light Gun Silber		DM 39.95
Xploder FX		DM 69.95
Xploder CD9000 Unlimited		DM 34.95
007 Racing	DEZ 00	DM 89.95
Alien - Die Wiedergeburt		DM 89.95
Bond World is not enough		DM 89.95
Chase the Express		DM 89.95
Chicken Run		DM 89.95
Digimon World		DM 79.95
Dino Crisis 2		DM 89.95
Dino Crisis 2 inkl. orig. Spieleberater		DM 109.95
Disney's Dinosaurier		DM 84.95
Donald Duck Quack Attack		DM 79.95
Driver2 Back on t. Street		DM 89.95
Dschungelb. Groove Party		DM 89.95
F1 Championship S2000		DM 89.95
F1 Racing Championship		DM 59.95
FIFA 2001		DM 89.95
Formel Eins 2000		DM 99.95
Fussball Live 2		DM 99.95
Koudelka		DM 79.95
Legend of Dragoon	DEZ 00	DM 99.95
Medal of Honor Undergrnd.		DM 89.95
Mille Miglia		DM 59.95
Moorhuhnjagd		DM 49.95
Moto Racer WT		DM 89.95
NBA Live 2001		DM 89.95
NHL 2001		DM 89.95
Parasite Eve 2		DM 79.95
Rayman 2		DM 79.95
Spiderman		DM 79.95
Spyro 3 Year of t. Dragon		DM 89.95
Star Trek Invasion		DM 79.95
Toca World Touring Cars		DM 79.95
Tomb Raider 5 - Chronik		DM 89.95
Tony Hawk's 2		DM 79.95
Vagrant Story		DM 79.95
Vanishing Point		DM 79.95
WWF Smack Down 2		DM 89.95

DREAMCAST

Dreamcast-Online-Pack		DM 379.00
Xploder Schummelmodul		DM 64.95
VGA Box		DM 39.95
DC-Mouse		DM 59.95

Shen Mue



TOP

DREAMCAST
Art.Nr.: DC DT 153
Release: DEZ. '00
DM 99.95

Driver 2



porto-freie Sonderlieferung*

AB SOFORT

PS One
Art.Nr.: SONYD1250
Release: erhältlich
DM 89.95

Metropolis Street R.



DREAMCAST
Art.Nr.: DC DT 003
Release: erhältlich
DM 84.95

Zelda - Majora's Mask



TOP

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 259
Release: erhältlich
DM 129.95



THE GATEWAY TO GAMES

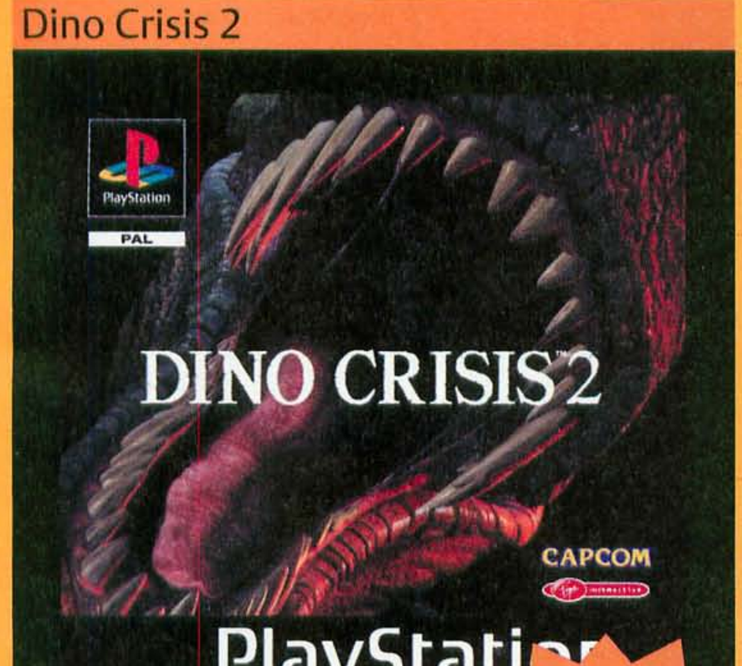
Damit zum Fest die Flocken stimmen!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOPSPIEL DES MONATS

Dino Crisis 2



DM 89.95

PS One
Art.Nr.: SONYD1419
Release: erhältlich

Shenmue TV	DEZ 00	DM	99.95
Snowcross Championship		DM	79.95
Space Channel 5		DM	89.95
Speed Devils Online		DM	94.95
Star Wars Jedi Pow.Battle		DM	89.95
Starlancer	JAN 01	DM	79.95
Time Stalkers		DM	84.95
Tomb Raider 5 - Chronik		DM	99.95
Tony Hawk's 2	DEZ 00	DM	89.95
V-Rally II - Expert Edition		DM	89.95
Vanishing Point		DM	89.95
Virtua Tennis		DM	89.95
Virtual Athlete		DM	89.95
WWF Royal Rumble		DM	89.95
NINTENDO 64			
Nintendo 64 Pokémon		DM	249.00

Bond:Welt ist nicht genug	DM	119.95
Donald Duck Quack Attack	DM	99.95
F1 Racing Championship	DM	109.95
Int.Superstar Soccer 2000	DM	109.95
Mario Party 2	DM	119.95
Mario Tennis	DM	109.95
Mickey's Speedway USA	DM	129.95
Pokemon Snap	DM	129.95
Spieleberater Pokémon Snap	DM	24.95
Pokémon Stadium	DM	139.95
Spieleberater Pokémon Stadium	DM	24.95
• Power Rangers	DM	109.95
Turok III	DM	79.95
WWF No Mercy	DM	109.95
Zelda - Majora´s Mask	DM	129.95
Spieleberater Zelda - Majora's Mask	DM	24.95

GAMEBOY			
GameBoy Color		DM	139.00
AC-Adapter GBC & GBP		DM	9.95
XPloder Fun		DM	44.95
Bond Welt ist nicht genug	DEZ 00	DM	69.95
Cannon Fodder		DM	59.95
Chicken Run		DM	59.95
Croc 2		DM	69.95
Disney's Dschungelbuch		DM	59.95
Donald Duck Quack Attack		DM	59.95
Donkey Kong Country		DM	64.95
Dragon Quest Monsters		DM	64.95
F1 Championship Seas.2000	DEZ 00	DM	69.95
F1 Racing Championship		DM	69.95
Formel 1 2000		DM	59.95
The Grinch		DM	59.95
International Karate		DM	59.95
International Superstar Soccer 2000		DM	59.95
Moorhuhnjagd		DM	64.95
Perfect Dark		DM	69.95
Pokémon Gelbe Edition		DM	69.95
Spieleberater Pokémon gelb		DM	24.95
Pokémon Rote Edition		DM	69.95
Pokémon Blaue Edition		DM	69.95
Spieleberater Pokémon rot/blau		DM	9.95
Pokem. Trading Card Game	DEZ 00	DM	69.95
Spieleberater Pok. Trading Card Game		DM	24.95
Puzzled		DM	59.95
Tony Hawk's 2		DM	59.95
Tweety's High Fly Adventure		DM	59.95
UNO		DM	59.95

PREISHAMMER !!!

PLAYSTATION			
C&C 2 Alarmst. Rot	Classic	DM	29.95
Castrol Honda Superbike	Classic	DM	29.95
Gran Turismo II	Platinum	DM	49.95
NBA Live '99		DM	29.95
Need 4 Speed IV	Platinum	DM	49.95
NHL '99		DM	29.95
Rayman	Platinum	DM	29.95
Silent Hill	Platinum	DM	49.95
Tomb Raider 4		DM	49.95
Tony Hawk Skateboarding	Platinum	DM	49.95
Warzone 2100	Ricochet	DM	29.95
WCW Mayhem	Classic	DM	29.95
DREAMCAST			
Formula One Racing		DM	49.95
Sega Rally II		DM	44.95
Virtua StrikerII V.2000.1		DM	44.95
WWF Attitude		DM	9.95
NINTENDO 64			
ECW Hardcore Revolution		DM	19.95
F1 World GP II		DM	39.95
NBA Jam 2000		DM	69.95
Shadowman		DM	49.95
Waialae Country Club Golf		DM	44.95
GAMEBOY			
Drop Zone		DM	19.95
Int. Superstar Soccer 99		DM	19.95
Shadowgate	Classic	DM	19.95



UNSER WEIHNACHTSSERVICE: WER BIS ZUM 21.12. BESTELLT, HAT SEIN PÄCKCHEN RECHTZEITIG ZU HEILIG ABEND UNTERM BAUM!

Mickey's Speedway
NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 271
Release: erhältlich
DM 129.95

Pokém. Trad. Card G.
GAMEBOY
Art.Nr.: GBC 332
Release: DEZ. '00
DM 69.95

porto-freie Sonder-lieferung*

Cannon Fodder
GAMEBOY
Art.Nr.: GBC 281
Release: erhältlich
DM 59.95

Portofreie Sonder-Lieferung*


Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis

JETZT vorbestellen: Jetzt vorbestellen - zum Release-Datum spielen.


Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis

TOP: Top-Spiel


Bundle - all inklusive

AB SOFORT: Neuheit - ab sofort erhältlich

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

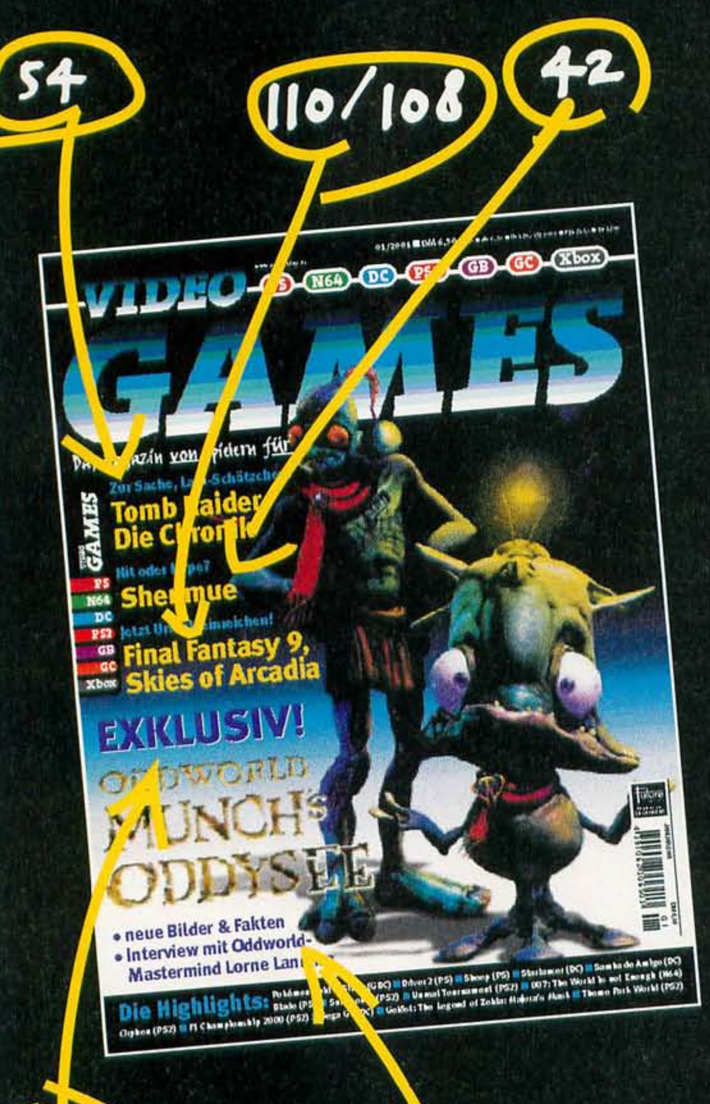


THE GATEWAY TO GAMES

Inhalt

01/2001

Testen, bis die Schwarte kracht: 89 Spiele standen diesen Monat auf unserem Programm.





VIDEO GAMES

Kontakt

Anschrift der Verlags
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Straße 145h
81671 München
Telefon
089/450-684-70
Fax
089/450-684-49
Web
www.future-verlag.de
E-mail
vg@future-verlag.de



Der Future Verlag ist Teil des Future Networks plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.
Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 7 Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und am Londoner Stock Exchange notiert (WKN: FNET.L).

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Finance Director: Ian Linkins
Tel +44-1225-442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, Paris, München, New York, Rotterdam San Francisco, Warschau



Media with passion



Titelmotiv: Oddworld: Munch's Oddysee

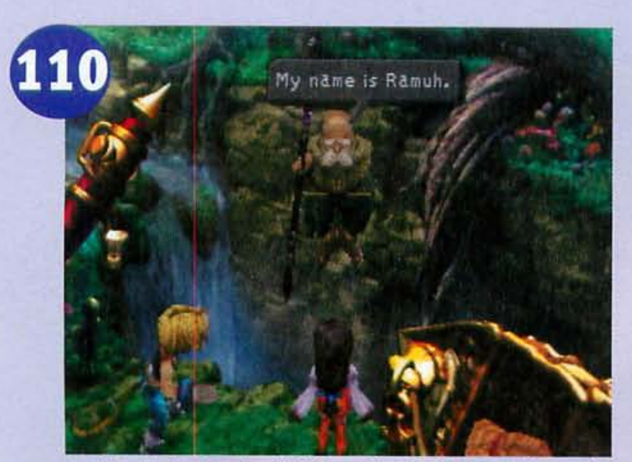
Eins ist sicher: Dieses Spiel kommt nie und nimmer auf DC, N64 und PS(2)!

News Focus

Special

Rubriken

110



▲ Mehr als ein Remake: Christian nahm *Final Fantasy IX* unter die Lupe und konnte sich kaum noch vom Bildschirm trennen.

68

ocky & Ginger

Das Spiel zum Film: Kommt *Chicken* *n* an die genialen Kino-Vorlage aus gland heran?

52

50

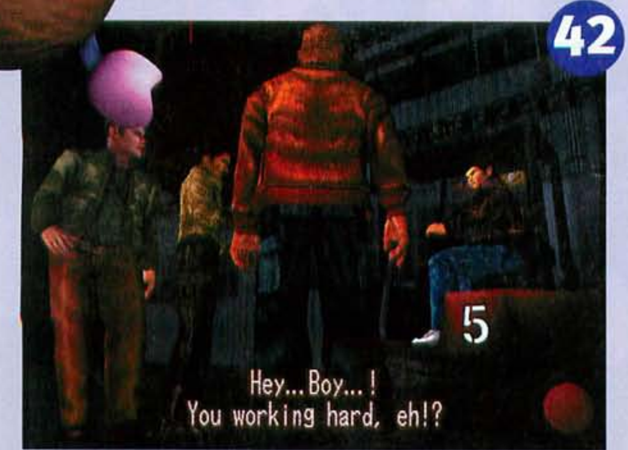


◄ Mal ehrlich, könnt ihr diese süßen Viecher ihrem Schicksal überlassen?



▲Was bietet die PS2-Version des herzhaften Prüglers gegenüber der Dreamcast-Fassung?

42



▲ Endlich da: Yu Suzukis Meisterwerk im Megatest. Wird *Shenmue* dem Hype gerecht oder steckt doch nur heiße Luft dahinter?

PREVIEW

Tipps & Tricks

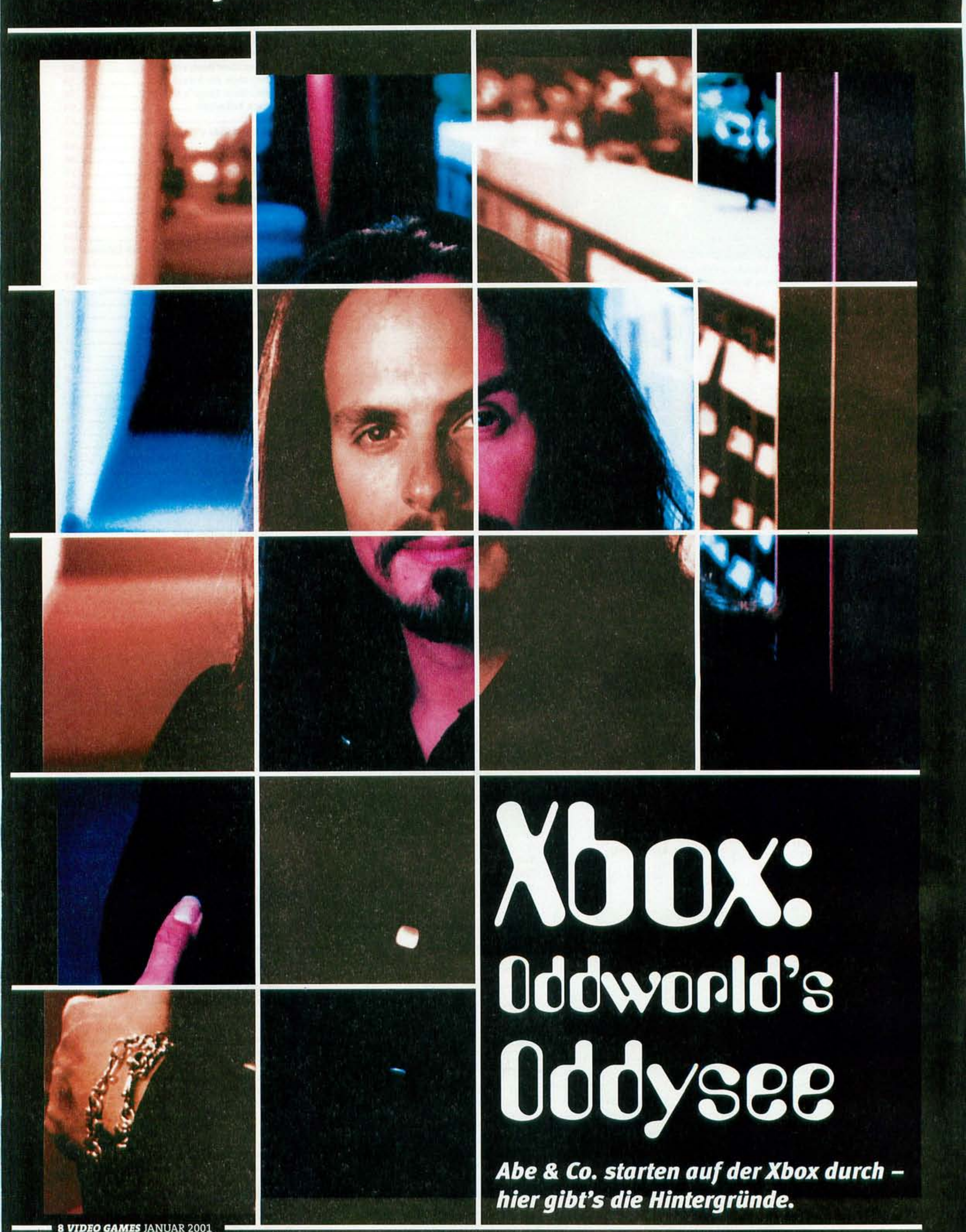
92



▲ Auch wenn die KISS-Bandmitglieder nur eine kleine Rolle spielen, überzeugt der DC-Shooter.

Import

100% Test



Xbox: Oddworld's Oddysee

Abe & Co. starten auf der Xbox durch – hier gibt's die Hintergründe.



Als kurze Newsmeldung stand es noch in der letzten Video Games: Oddworld Inhabitants (*Oddworld: Abe's Oddysee*) entwickeln ab sofort für die Xbox – die PS2-Fassung von *Oddworld: Munch's Oddysee* wird zu den Akten gelegt. Wieso, weshalb, warum? Oddworld-Chefvisionär *Lorne Lanning* nahm sich Zeit für ein exklusives Interview.

Video Games: Hallo Lorne, was war deine erste Reaktion, als du die Xbox zum ersten Mal gesehen hast?

Lorne Lanning: Wir dachten: Wenn Microsoft diese Konsole hinkriegt, werden sie gewinnen.

Seitdem gab es lange Klagen von dir zum Thema PS2-Grafikprobleme – warum seid ihr erst jetzt zur Xbox

Vor zwei Monaten hatten wir eine große Pressekonferenz in Monterey und die Leute waren vom Gameplay und von der Grafik schwer beeindruckt, denn wir hatten die Probleme, die du ansprichst, mit großem Zeit- und Kostenaufwand in den Griff bekommen. Technisch wäre also alles drin gewesen. Allerdings ist die Terminverschiebung von *Munch's Oddysee* um sechs Monate auf den Mai 2001 auch eine heftige finanzielle Frage.

Ihr seid doch bisher stolz darauf gewesen, jeden Meilenstein und jeden Zwischentermin geschafft zu haben, teilweise sogar zu früh – warum dann jetzt die Verschiebung?

Infogrames' Marketing-Abteilung hatte gemeint, dass ein späterer Release-Termin besser wäre, weil es dann eine größere Basis von PS2-Besitzern geben würde. Wir haben uns das durch den Kopf gehen lassen und gemeinsam beschlossen, dass diese Strategie für alle Beteiligten am besten sei.

Angenommen, diese Verschiebung hätte mehr Geld gekostet, als Infogrames oder Oddworld Inhabitants hätten aufbringen können – hat das den Wechsel zur Xbox beeinflusst?

Nein, die beiden Dinge haben nichts miteinander zu tun.

Hat dafür Microsoft die Kriegskasse geöffnet und euch einen Vorschuss überwiesen, damit die Entwicklung weitergehen konnte?

Nein, das war nicht das Thema.

Hat Sony sich geweigert, das zu tun?

Nicht relevant.

Also war Geld bei der ganzen Sache nie ein Thema?

Geld spielt immer und bei allen Verhandlungen eine Rolle, aber die Finanzierung von Munch war nicht gefährdet, wenn das deine Frage ist. Aufs Geld kam es bei der Überlegung an, ob wir für die Xbox entwickeln. Wir sahen, dass wir Spiele von viel höherer Qualität, für die stärkste Plattform und mit viel niedrigeren Kosten produzieren können. Und wir wollten für die Xbox entwickeln: Es war nur eine Frage der Zeit, unsere Beziehungen zu Microsoft zu intensivieren. Ed Fries und Steve Schreck von Microsofts Spiele-Abteilung umwerben und unterstützen die kreativsten und ambitioniertesten Titel wie niemand anders in der Industrie. Wir konnten keinen besseren Publisher und keine bessere Plattform finden – die Xbox ist ein phänomenales Stück Technik.

Alles in allem waren es also eher spieltechnische Gründe, die euch zur Xbox geführt haben?

Ja. Außerdem bauen wir unsere neuen Technologien, unsere neuen Programmroutinen mit dem Gedanken im Hinterkopf, dass sie die gesamte 128-Bit-Ära überdauern können. Da ist die Wahl des richtigen Systems, das Spielern die bestmögliche Unterhaltung bieten kann, für uns extrem wichtig.

Kam Microsoft zu euch oder ihr zu ihnen?

Sherry McKenna und Steve Schreck, der früher bei Brøderbund Spiele produziert hat, kennen und schätzen sich schon sehr lange, das führte zu Gesprächen zwischen Infogrames und Microsoft. Ich bin mir nicht sicher, wer genau mit den Unterredungen angefangen hat.

Hatte Infogrames ein Problem mit Eurer Entscheidung?

Kein Stück – als Miteigentümer von Oddworld Inhabitants hat Infogrames unsere Entscheidung voll und ganz mitgetragen.

Wie hat dein Team auf diese Entscheidung reagiert? Gibt es ein paar Hardcore-Sony-Fans, die den Wechsel ein bisschen bedauert haben?

Nicht innerhalb der Firma – wir hatten gute Geschäftsbeziehungen zu Sony, aber es sind keine Tränen geflossen, weil wir jetzt nicht mehr für die PS2 entwickeln. Sicher gibt es einige Sony-Fans unter den Spielern, die unseren Entschluss bedauern. Aber die besten Spiele bestimmen, welche Konsole das Rennen machen wird.

„Ich glaube nicht, dass die Spieleindustrie vier Konsolen gleichzeitig unterstützen wird."

Was war Sonys Reaktion auf eure Entscheidung? Musstet ihr mit ihnen verhandeln oder hat das Infogrames übernommen?

Wir haben nicht mit Sony gesprochen oder von ihnen gehört.

Wie viel Zeit wird euch der Konsolen-Wechsel kosten? Müsst ihr viele Routinen umschreiben oder bereits fertige Level umarbeiten?

Es gibt ein paar spezifische Programmcodes, die umgeschrieben werden müssen, ansonsten läuft der Wechsel extrem problemarm ab. Wir dachten uns schon, dass es nicht so problematisch werden würde, aber unsere Erwartungen wurden noch übertroffen. Andersherum sähe es deutlich schwieriger aus.

Wo steht ihr mit der Entwicklung von *Munch's Oddysee* momentan? Was fehlt noch?

Das Spiel wird ziemlich komplex, einige Simulations-Routinen sind noch nicht fertig. Aber die Engine und die Spiel-Mechanik stehen zu 90 Prozent.

Packt ihr noch ein paar neue Elemente ins Spiel, die so auf der PS2 nicht möglich waren? Ich denke da an die Festplatte der Xbox ...

Das wird die Entwicklung garantiert beeinflussen, aber wir mussten dafür keinen bereits existierenden Code umwerfen. Das ist einer der Vorteile: Höhere Hardware-Leistung gibt uns die Möglichkeit, mehr von dem, was wir uns wünschen, ins Spiel einzubauen. Wir müssen nicht so viele Kompromisse eingehen und nutzen die technischen Möglichkeit, um viel mehr Charaktere, eine Fülle von dynamischen Licht-Effekten und besseres Grafik-Rendering in *Munch's Oddysee* zu integrieren.

Wie nutzt ihr die gewonnene Zeit sonst noch?

Der Löwenanteil der Zeit geht ins Feintuning, damit wir sichergehen können, dass das Spiel wirklich ein erstklassiger Launch-Titel wird. Als Third-Party-Entwickler kann man sich so gut wie nie den Luxus leisten, ein Spiel zu perfektionieren. Das ist für uns als Xbox-First-Party-Entwickler anders – wir werden alles daran setzen, dass das Gameplay, die Spiel-Balance und alle anderen Faktoren optimal sein werden.

Nimmt Microsoft während dieses Prozesses Einfluss auf das Spiel-Design?

Die kreative Kontrolle bleibt in unseren Händen. Wobei wir Microsoft um Rat fragen werden, ist die Durchführung von Fokusgruppen-Tests, die uns wertvolles Feedback für die weitere Entwicklung verschaffen. Wenn beispielsweise so viele Leute in einem bestimmten Level das Gamepad frustriert in die Ecke werfen, werden wir auf Microsoft hören.

Das bedeutet aber nicht, dass im Extremfall das Design massenkompatibler wird oder das Spiel sich in einen billigen *Hugo*-Klon verwandelt?

Das wird nicht passieren (lacht).

Hey, man kann nie wissen ...

Stimmt, und das ist einer der für uns wichtigsten Punkte: Microsoft versteht, worauf es uns ankommt, welche Qualität unsere Titel besitzen sollen, und sie unterstützen das ohne Vorbehalte.

Was passiert mit *Hand of Odd* und den anderen Oddworld-Titeln? Werden die ebenfalls für die Xbox erscheinen, stehen Portierungen auf andere Systeme an?

Dazu kann ich im Moment noch nichts sagen. Aber wir freuen uns auf die nächsten vier Titel, die kommen werden (lacht).

Dein Kommentar zum Konsolen-Showdown im nächsten Jahr: Wird genug Platz für alle Systeme sein, oder müssen wir mit einigen Verlusten rechnen?

Ich glaube nicht, dass die Spieleindustrie vier Konsolen gleichzeitig unterstützen wird. Das hat es noch nie gegeben. Die Frage wird sein, welcher Hersteller den besten Support, die stärkste Hardware und die kreativsten Titel anbietet. In dieser Hinsicht haben wir unseren Wetteinsatz schon erbracht.

Egal, ob sie am Ende erfolgreich sein wird oder nicht – welche Konsole favorisierst du persönlich als Spieler?

Es gibt eine Menge gute Spiele für Dreamcast und es werden noch etliche gute erscheinen. Ich frage mich nur, ob Sega die Fähigkeiten besitzt, Dreamcast dauerhaft im Markt zu verankern. Daran zweifeln viele Entwickler und viele Händler. Ich bin ein Sega-Fan und das ist nur ein Beispiel, doch die Frage ist, worauf es beim erfolgreichsten Next-Generation-System ankommt. Nehmen wir an, ihr kauft euch eine Konsole zu einem durchschnittlichen Preis von 299 Dollar – bei der Xbox bekommt ihr 64 MByte RAM, den neuesten und schnellsten Grafik-Chip von nVidia, eine 700 MHz starke CPU, fixe Datenübertragungsraten, Online-Support und eine acht GByte große Festplatte. Das bietet kein anderes System. Und vergesst nicht DirectX 8.0 – viele Leute denken, dass damit PC-Spiele einfach und lieblos auf die Xbox konvertiert werden. Irrtum: Die Entwickler können und werden dadurch mehr Geld ins Spiel stecken, anstatt es für die mühsame Entwicklung eigener Design-Tools zu investieren. Das bedeutet letztendlich: bessere Titel für die Spieler-Gemeinde.

Wenn du so einen großen Wert aufs Gameplay legst, dürfte es ja egal sein, ob die Xbox DVDs abspielen kann oder nicht.

Nein, das ist für uns sehr wichtig. Wir wollen unsere Zwischensequenzen und Filme in DVD-Qualität sehen. Wir wollen die großen Speicherplatz-Reserven einer DVD und nicht in einer Modul-Misere stecken bleiben. DVD macht Sinn.

Aber verwirrt das die Leute nicht? Kaufe ich mit einer Xbox eine Spielkonsole, einen DVD-Player oder ein „Home Entertainment System"?

Je mehr Fähigkeiten eine Konsole hat, desto glücklicher sind die Käufer meiner Meinung nach.

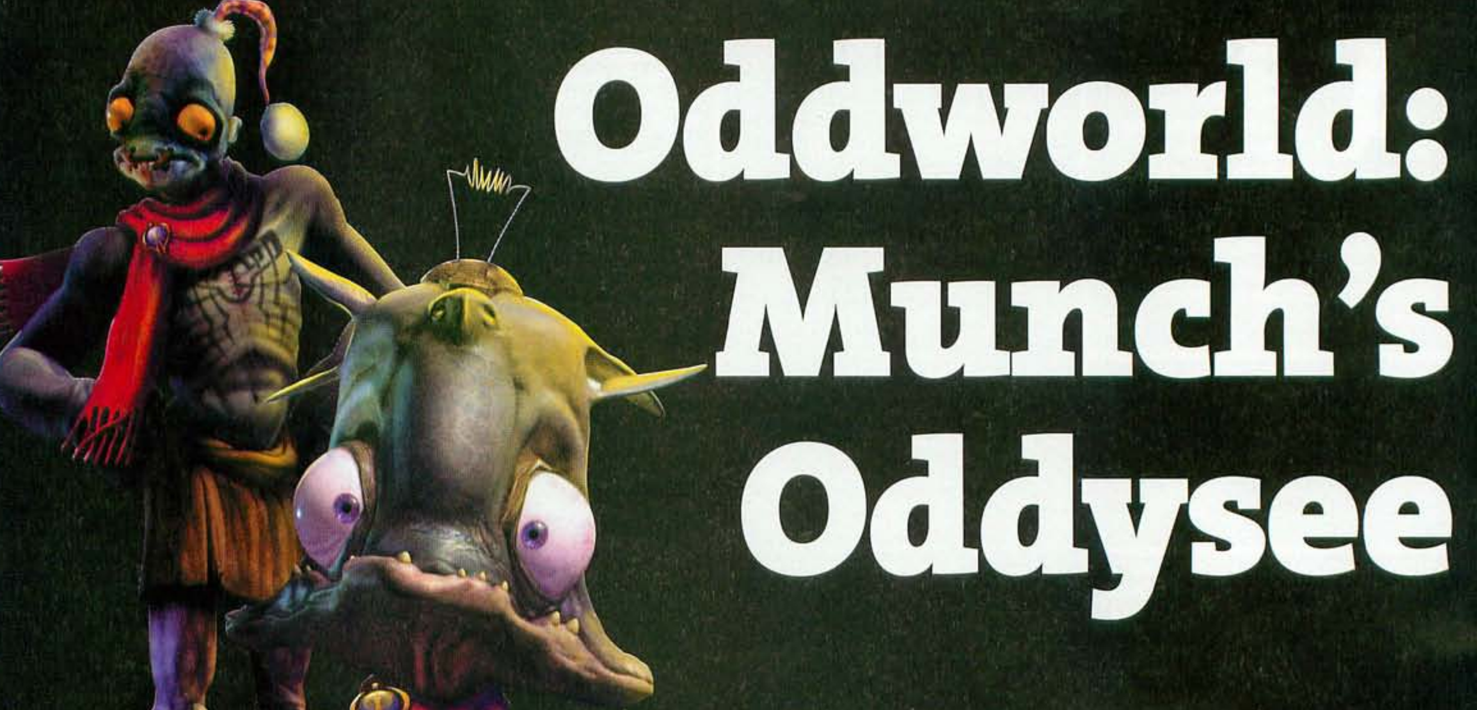
Und so ein Funktions-Mischmasch würde die Spielqualität nicht verwässern?

Ich weiß nicht, wie das passieren sollte. Wenn man sich das Design der Xbox ansieht – das ist eine für Spiele ausgelegte Konsole von einer Größenordnung, die wir noch nie zuvor gesehen haben.

Letzte Frage: Was steht heute noch auf deinem Programm?

Jede Menge Telefongespräche, dann geht's zurück an die Arbeit. Heute sind ein paar Skript-Überarbeitungen der Story an der Reihe. Wartet nur, bis ihr den Intro-Film seht – ihr werdet euren Augen nicht glauben.

Wir sind schon jetzt gespannt gespannt darauf – möget ihr alle eure Deadlines weit im Voraus schaffen. Vielen Dank für das Gespräch! RA



Oddworld: Munch's Oddysee

Exklusiv: Alles über den Entwicklungsstand des neuesten Oddworld-Abenteuers

Alle We/lt redet über Oddworlds Wechsel von der PS2 zu Xbox – aber was ist daran eigentlich so besonderes? Was hat es mit *Oddworld: Munch's Oddysee* auf sich?

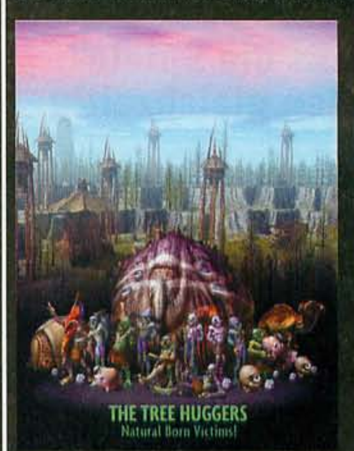
Für die einen besitzt er ein Ego, das eine eigene Postleitzahl braucht, für die anderen ist er einer der visionärsten und kritischsten Köpfe der Spielebranche: Lorne Lanning, Mitbegründer und oberster Kreativling der Oddworld Inhabitants. Seit 18 Monaten arbeitet er mit einem knapp 40-köpfigen Team im kalifornischen San Luis Obispo an *Oddworld: Munch's Oddysee*, dem ersten 3D-Titel der Oddworld-Quintology. Insgesamt fünf „Odysseen" lang soll das Epos um die Oddworld-Bewohner sein, das schon mehr oder weniger komplett seit der Firmengründung in Lannings Kopf herumspukt.



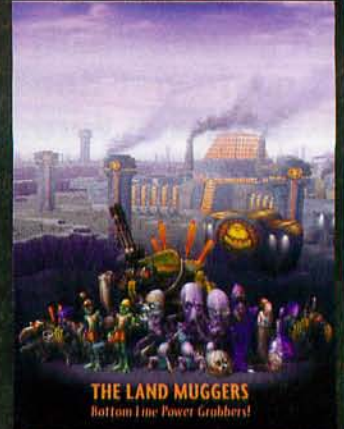
▲ **Neulich, im Intro: Abe und seine Freunde jagen durch einen Wald. Bevor wir solche Bilder direkt im Spiel zu sehen kriegen, müssen wir noch ein paar Jährchen warten.**

Die Guten und die Bösen

Oddworld Inhabitants sind für ihre schillernden Charaktere bekannt – kein Wunder, denn nicht wenige Mitarbeiter begannen ihre Karriere als Zeichner, Animateure und Designer. Hier seht ihr, erstmalig in einer deutschen Spielezeitschrift, einen repräsentativen Schnitt der Mitwirkenden in *Munch's Oddysee*. Wenn ihr euch um die Mudokaner sorgt, die auf der „dunklen Seite der Macht" stehen: Keine Angst, ihr könnt sie retten und auf eure Seite bringen.



▲ **Wie im richtigen Leben: Die kleinen Leute scheinen die Verlierer zu sein.**



▲ **Machtgierig: Diese Herrschaften lieben Profit und qualmende Schlote.**

Anti-Helden vor!

Wie schon der tapsige Mudokaner Abe ist Munch kein wirklich strahlender Siegertyp. Ganz im Gegenteil: Sein Volk, die Gabbits, sind so gut wie ausgestorben. Dabei machten die drolligen Amphibienwesen einst die Flüsse, Seen und Meere von Oddworld unsicher. Im Wasser schwimmt Munch behände wie ein Fisch umher, sollte sich aber vor schwimmenden Minen, Stromschnellen und Abwasser verarbeitenden Maschinen in Acht nehmen. An Land hüpft er auf seinem einzigen Bein herum, das er sich zu Beginn des

Die Moral von der Geschicht'?

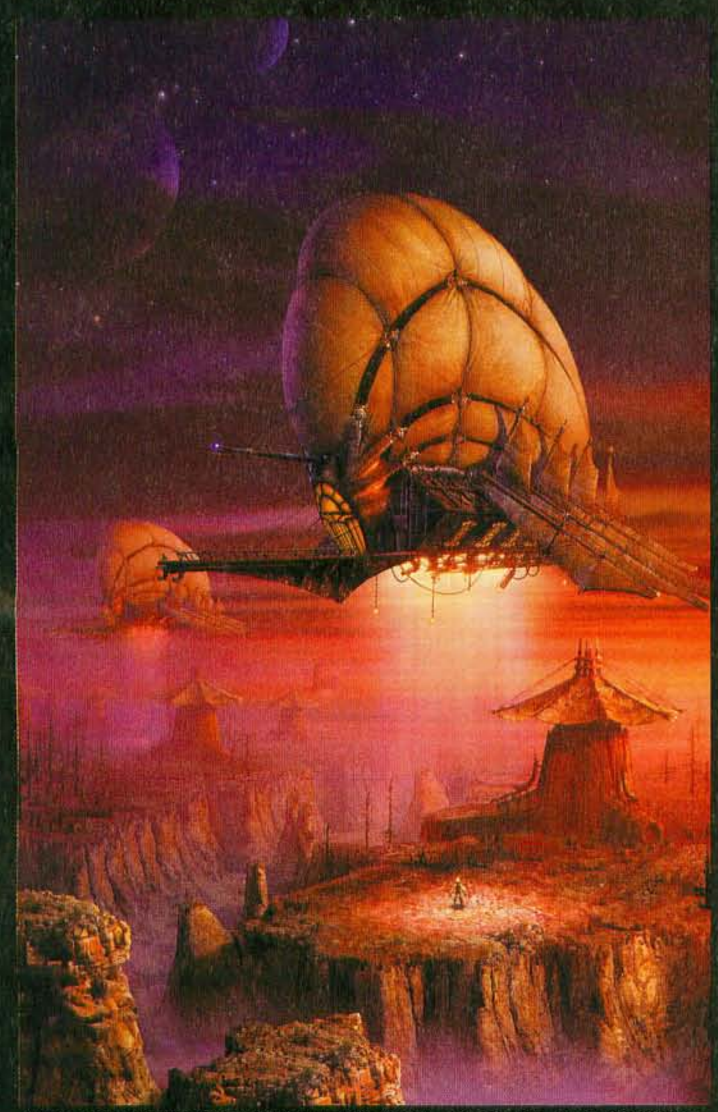
Eine Besonderheit aller bisher erschienen Oddworld-Titel ist, dass es nicht bloß um das Sammeln von Schätzen oder das Ausschalten von Bösewichten geht. Munch eingerechnet, enthielten bisher alle drei plus zwei GameBoy-Titel gesellschaftskritische Anspielungen. Was steckt dahinter? Sollen wir nach *Abe's Oddysee* kein Fleisch mehr essen? Sind alle Tierversuche schlecht? Lorne Lanning: „Es geht nicht um Fleisch oder die Gesundheit, sondern um Konzerne, die den Regenwald abholzen, um dort noch mehr und noch billigeres Rindfleisch zu produzieren – egal, mit welchen Folgen. Dieses Thema wird spannender, wenn es sich um eine kreative Geschichte rankt.

Die Menschen sind nicht dumm, aber die Medien, die von wenigen, sehr mächtigen Konzernen kontrolliert werden, führen uns in die Irre und füttern uns mit Falschinformationen. Und trotz dieser Falschinformationen spüren wir, welche Verbrechen unserer Gesundheit und unserem Planeten angetan werden. Unsere Spiele werden weiter Anspielungen auf die Ironie unserer Konsumwelt enthalten. Das hilft ihnen, aus dem mittelmäßigen Schrott, der heute in den Läden steht, hervorzustechen und bringt die Spieler zum Nachdenken über interessantere Themen.



▲ **Heile Welt: Munch lebt sorglos in den Wäldern der Oddworld. Ist jedoch leider nur ein Wunschtraum.**

Spiele sind nicht mehr ausschließlich für Kinder, deshalb sollten ihre Geschichten etwas mehr Substanz besitzen."



▲ **Wenn das kein Fall für Fox Mulder und die X-Akten ist: Ein harmloser, friedliebender Mudokaner wird des Nachts von einem Luftschiff der Glukkonen entführt.**

Spiels dummerweise in einer Art Bärenfalle bricht. Wie es dazu kam? Die Vykker, eine Spezies von manischen Wissenschaftlern, ziehen größtes Vergnügen aus schrägen Experimenten. Obendrein sind Gabbit-Lungen bei den von Lungenkrebs geplagten Glukkonen schwer beliebt – ob nicht eine Zigarre weniger am Tag den kleinen Burschen das Leben retten könnte?

Munch möchte seine Lungen jedenfalls noch ein paar Jährchen länger bei sich behalten und entkommt den Vykkern gerade noch rechtzeitig. Mit einem gebrochenen Bein ist es mit dem Herumgehüpfe allerdings erst mal vorbei. Die Folge: Er wird, leicht grantelnd, von unserem alten Freund Abe in einem Rollstuhl umher geschoben. Von nun an ist es Munchs Lebensaufgabe, andere Wesen wie etwa die kleinen Fuzzle-Pelzknäulchen aus den Klauen der Vykker zu entreißen und seine eigene Rasse vor der Ausrottung zu bewahren.

Hello, follow me!

Ein Grund für den Erfolg der beiden ersten Oddworld-Abenteuer war sicherlich die Gamespeak, die kurzen, drolligen Sprüche wie „Hello!", „Follow me!", „Wait!" oder diverse Pfiffe und Töne, die Abe und andere Burschen von sich gaben und mit denen sich diese indirekt steuern ließen. Auch Munch ist nicht auf den Mund gefallen: Er redet mit kleinen Fuzzles sowie mit Abe und pfeift mit seiner Frosch-Zunge sogar ein paar Gamespeak-Lieder. Abe plaudert ebenfalls wieder mit seinen Artgenossen und natürlich mit Munch.

Die Sprachkommandos sollen deutlich aufgebohrt werden: Nun soll es möglich sein, einer Vielzahl von Personen gleichzeitig Befehle zu geben. Die Gruppe kommt euch dann beispielsweise zu Hilfe oder – wenn es sich um Sligs & Co. handelt – verprügelt beziehungsweise nietet dann etwaige Aggressoren um. So kommen fast schon Echtzeit-Strategie-Elemente ins Spiel, wenn ihr als „Feldherr" eure „Truppen" als Wächter, Kämpfer oder Arbeiter abkommandiert. Die Designer feilen im Moment noch am finalen Gamespeak-Umfang, um das Optimum zwischen Anzahl und deren Ausmaß zu finden.

Munch, übernehmen Sie!

Abe und Munch dürfen nun andere Charaktere hoch heben und mit ihnen machen, was sie wollen – sei es, einen Slig in einen Konverter zu werfen oder einen Fuzzle aus einer Falle zu befreien. Wilde Renn-Etappen, bei denen der richtige Absprung zwischen

➔

Das Intro

Weltexklusiv haben wir für euch schon die ersten Bilder aus dem gerenderten Vorspann von *Munch's Oddysee,* der sich vor Zeichentrickfilmen wie Antz & Co. nicht verstecken muss. Rund 20 Minuten vorberechnete Zwischensequenzen plus jede Menge automatisch in der Spielgrafik ablaufende Szenen warten im fertigen Spiel auf euch, das auf einer DVD ausgeliefert werden wird.









▲ **Der Intro-Film verheißt nichts Gutes: Von einer Außenansicht der Vykker-Laboratorien blendet die Kamera auf einen langen, schmalen Gang um, in dem Munch auf einer Bahre von zwei Vykkern in einen Operationssaal geschoben wird ...**



▲ Wer rennt schneller? In dieser Spielszene flitzt ein Slig eine Treppe hinauf, um seine Kameraden vor einem drohenden Angriff der Mudokaner zu warnen.

Leben und Tod entscheidet, soll es nicht mehr geben. Dafür bleibt die „Übernahme" von Gegnern: Abe chantet, Munch benutzt seine Datenschnittstelle, den so genannten „Headport", die ihm zwei Vykker-Wissenschaftler implantiert haben, um sich in andere Wesen zu versetzen. Anders als Abe steuert Munch mechanische Wesen und Gerätschaften wie einen Kran, teilweise über weite Strecken hinweg. Mit dem Headport spürt er außerdem Fallen der Vykker auf und befreit Tiere, die darin gefangen sind. Der Headport dient ihm auch als Waffe: Munch lässt damit einen Blitz in einen Feind fahren, der diesen eine Zeit lang außer Gefecht setzt. Genügend Spooce vorausgesetzt, ist so ein Blitzschlag sogar tödlich.

Ohne Spooce nix los

Was vielen Rollenspielen ihr Mana, ist *Munch's Oddysee* sein Spooce: Energie, die in gesunden Landstrichen ruht. Munch und Abe machen sich diese Energie zunutze und verstärken damit ihre Fähigkeiten. Sinkt die verfügbare Spooce-Menge, stehen Gegenmaßnahmen wie das Pflanzen von Bäumen oder das Erhöhen des Grundwasserspiegels auf dem Programm. Ihr erkennt also direkt und in Echtzeit an der Umgebung, wie gut oder schlecht es dem Land gerade geht. Wenn Munch beispielsweise nicht mehr an einen Zielort schwimmen kann, wird es Zeit, für mehr Wasser zu sorgen.

Munch's Oddysee besitzt eine lineare Geschichte, die sich mit dem Spielverlauf entwickelt. In jedem Level gibt es mehrere Unteraufgaben zu erledigen, darunter auch solche, die Munch nicht unbedingt abschließen muss, um weiter zu kommen. Teilweise verzweigen sich einzelne Level, um dann wieder auf einem gemeinsamen Ende zu landen. In manchen Leveln müsst ihr von einem Ort aus mehrere Dinge erledigen, bevor sich der Weg in den nächsten Abschnitt öffnet. Erfahrene Spieler, die durch *Munch's Oddysee* hindurch hetzen, sollen dafür mindestens 20 Stunden benötigen – wollt ihr alles sehen, solltet ihr bis zu 100 Stunden dafür einrechnen.

Nummer 2 lebt!

Beim Bau der sogenannten A.L.I.V.E.-2-Spiel-Engine, die die gesamte 128-Bit-Ära überdauern soll, gehen die Oddworldler einen eigenen Weg. Sie nutzen die NetImmerse-Grafik-Software, doch „nicht so sehr als Grafik-Engine, eher als Funktionen-Bibliothek, auf die wir unsere eigene Engine aufsetzen können", so Lanning. Warum die Oddworld-Crew sich nicht ihre eigene Engine schreibt? „Designer der alten Schule wollten alles selbst entwickeln. Wir denken dagegen, dass wir lieber alles einkaufen, was ohnehin jeder programmieren muss. Unsere Zeit und unser Geld ist besser angelegt, wenn wir damit Dinge entwickeln, auf die nicht jeder kommt."

Zu den Eigenentwicklungen zählt das „Cruise Control"-Feature, über das wir schon im E3-Bericht geschrieben haben. Zur Auffrischung: Dadurch bleiben Munch & Co. anders als zahlreiche Helden in 3D-Action-Adventuren nicht mehr an Ecken hängen, sondern werden intelligent herumgeleitet. Kameratechnisch gibt es keine wilden Schwenks, die euch seekrank und orientierungslos zurück lassen, sondern eine kinoartige Schnitttechnik, bei der die Action scheinbar einen Sekundenbruchteil eingefroren wird, die Kamera dann herumschwenkt und anschließend die Spielfigur aus einer neuen Perspektive zeigt. Das alles dynamisch und nicht mit harten Überblendungen wie in *Resident Evil* & Co. Ab und zu wird euch die Kontrolle über die Spielfiguren entzogen, etwa,

Das Level-Design

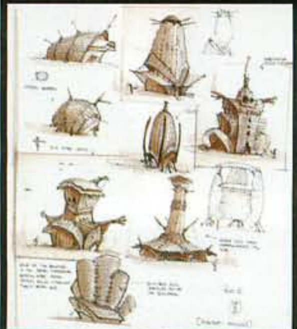
Wie läuft bei einem so umfangreichen Projekt wie *Munch's Oddysee* das Design ab? Wie stellen die Level-Architekten sicher, dass die Rätsel und Aufgaben nicht zu schwer oder zu leicht sind und sich vor allem nicht wiederholen? Und wie behält man den Überblick über all diese Faktoren? „Eine Voraussetzung, um hier zu arbeiten, sind sechs Monate Aufenthalt in einer Irrenanstalt", so Lorne Lanning. Kleiner Spaß – hier die Wahrheit: „Das Wichtigste beim Design ist die Spielmechanik, also, welche Möglichkeiten ein Charakter hat, wie andere darauf reagieren und so weiter. In dieser Phase arbeite ich eng mit den Designern und Programmierern zusammen, um eine große Sammlung von Bausteinen zu schaffen, die dann das eigentliche Spiel ausmachen. Wenn die einzelnen Zutaten stehen, bauen die Level-Designer daraus entlang der Story ihre Level, in denen die Lernkurve und die Herausforderungen langsam steigen. Zwar ist der interne Wettkampf in Sachen Level-Qualität sehr hoch, doch ohne unsere gemeinsame Zustimmung geht nichts."



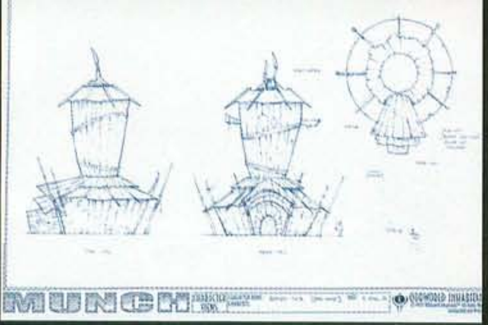
▲ Teamarbeit vor: Jede Abteilung, vom Produktions-Design bis zu den Level-Designern, präsentieren ihre Entwürfe regelmäßig allen Mitwirkenden.

Vom Entwurf zum Spiel

Wenn wir Munch und Abe durch die neuen Oddworld-Umgebungen lotsen, ist im Vorfeld schon jede Menge passiert: Das Production Design Department unter Leitung von Farzad Varahramyan hat unzählige Skizzen, Farbbilder, Skulpturen und Konstruktionszeichnungen angefertigt, an denen sich die Programmierer und Animateure peinlich genau orientieren müssen – nichts bleibt dem Zufall überlassen.



▲ Es beginnt mit einer Zeichung: Die Designer entwerfen diverse Versionen dieses Kornspeichers.



▲ Haben sich alle Beteiligten auf eine endgültige Fassung geeinigt, wird's technisch: Diese Zeichnung dient als Grundlage für den Kornspeicher im Spiel.



▲ So sieht das Ganze in Farbe aus – im Spiel wird's natürlich dreidimensional.

wenn Abe wie in einem der E3-Demo-Filme (inzwischen auf www.oddworld.com herunterladbar) einen Slig aus dem Fenster wirft. Das sorgt für Unterhaltung: „Wir bekommen in Spielen viel zu wenig zu lachen. Das wollen wir ändern", so Lorne Lanning.

Eine große Rasselbande

Neben den bekannten, sagen wir mal, Wesen wie den friedliebenden Mudokanern, den sanftmütigen Elum-Reittieren, den geldgierigen Glukkonen, den stets schlecht gelaunten Slig-Wachmännern, den zähnefletschenden Slog-Bluthunden, den spinnenartigen Paramite-Krabblern und den unheimlichen Scrabs, die wie eine Kreuzung aus Pferd und Skorpion wirken, feiern in *Munch's Oddysee* etliche neue Rassen Premiere. Neben den Vykkern sind das „Interne", Candy Striper und diverse Roboter-Figuren, die Munch übernehmen kann. Neben den anfangs erwähnten Fuzzles-Labortierchen gehören die Meetles zu den drolligsten neuen Gestalten. Meetles sind putzige, schildkrötenartige Viecher, die entweder zu friedlichen Reittieren oder waffenstarrenden Kampfmaschinen heranwachsen – je nachdem, welche Seite sich um sie kümmert.

Sligs haben nun zwei „Augen" statt der aus den beiden vorigen Teilen bekannten Sehschlitze, die an die Zylonen aus Kampfstern Galactica erinnern. Dadurch können die Oddworld-Animateure den Androidenwesen eine breitere Gefühlspalette verpassen. Scrabs und Paramites bleiben augenlos: Sie nehmen, ähnlich wie Delfine, ihre Umgebung durch elektromagnetische Gehirnströme wahr. Alle Charaktere, die ihr steuert, besitzen nun größeres Inventar – wobei es sich nicht um den typische Lara-Scroll-Rucksack handeln wird. Stattdessen gewinnen Abe & Co. an bestimmten Orten oder nach besonderen Aktionen neue Fähigkeiten dazu.

Übrigens: Nach Abe und Munch wird im dritten Quintology-Teil Held Squeek die Bühne betreten. Und da Oddworld zehn mal so groß wie die Erde ist, könnt ihr euch vorstellen, wie umfangreich in Sachen Personen und Gebäude die fünfte und letzte Folge der Quintology werden wird. „Wenn Abe im ersten Teil in den Diamantenminen Südafrikas gestartet ist, wird er im letzten Teil in einer Konsum-Hölle wie New York oder Hong Kong enden", so Lorne Lanning. Wir sind gespannt, ob und auf welcher Konsole wir das noch erleben werden – wenn die Entwicklung der Nachfolger im bisherigen Tempo weitergeht, erscheint der fünfte Teil erst 2020. (RA)

Fatboy Slig

Diese „Szenenfotos" geben euch einen guten Eindruck davon, wie die Spielgrafik von *Munch's Oddysee* aussehen wird. In dieser Sequenz feuert ein BigBro Slig, eine deutlich stärkere Ausführung des gemeinen Sligs, mit einem Soulstorm-Brew-verschießenden Blitzpacker-Gewehr auf seine zwei Brüder. Es gibt noch mehr solcher drolligen Waffen, etwa eine Snuzi, die Schlaf- und Beruhigungsmittel in die Menge schleudert, oder Lungbuster, die ihren Opfern ein paar dicke Zigarren in den Mund pfeffern.






▲ Was ist das? Der Big Bro Slig zieht eine Waffe aus einem knallbunten Automaten, die sich vortrefflich für einen Angriff auf einen Kollegen eignet. Der bekommt schließlich eine Büchse Soulstorm-Brew zwischen die Zähne.

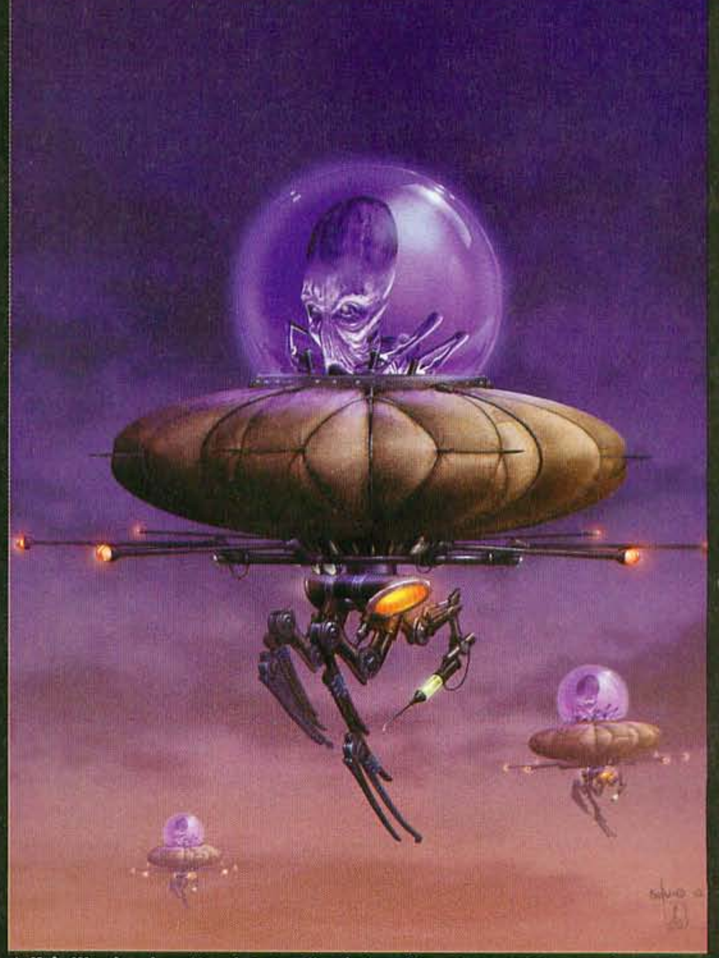




▲ Hoppla, da sind noch zwei – kein Problem für unseren nervenstarken, dick gepanzerten Big Bro. Schließlich liegen alle Gegner am Boden, da wird es Zeit für eine kleine Werbeeinlage für den Blitzpacker-Ballermann.



▲ Alf's Rehab & Tea: Dieses Erholungszentrum für befreite Mudokaner wurde nach einem englischen Ex-Matrosen und Oddworld-Fan benannt (Spielgrafik).



▲ Kein Wunder, dass Munch & Co. allergisch auf den Namen Vykker reagieren – schon die Fluggeräte der Wissenschaftler machen einen unangenehmen Eindruck.

Bits

■ Sonic Adventure, zum Dritten
Teil Nummer zwei steht noch nicht mal in den Läden, da spricht Sega schon von *Sonic Adventure 3*. Storytechnisch soll das Spiel mit dem zweiten Teil verknüpft sein, der 2001 erscheint. Sonic Team hat außerdem angekündigt, zum zehnten Geburtstag der Serie eine Sonic-Compilation für Sega Dreamcast auf den Markt zu bringen. Welche Spiele im Detail dabei sein werden, war bei Drucklegung noch unklar.

■ Halbwertszeit: 128 Bit
Half-Life wird kommen! Für einen Test der DC-Version hat's diesen Monat leider nicht gereicht, dafür gibt's aber einige interessante Neuigkeiten, die besonders die Sony-Fangemeinde entzücken werden. Ihr ahnt es bereits? Genau, der Ego-Shooter wurde offiziell als PlayStation2-Spiel angekündigt. Ähnlich der DC-Version will man von einer Eins-zu-eins-Umsetzung Abstand nehmen und den Titel vielmehr durch zusätzliche Features, etwa neue Charaktere, Waffen, Level und Mehrspieler-Bonus-Spielchen aufpeppen. Entwickelt wird *Half-Life* für PS2 vom Shooter-Spezialisten Gearbox Software, die mit *Opposing Force* bereits ein Mission-pack zur PC-Version ablieferten. Das Spiel wird europaweit von Havas Interactive vertrieben, ein genauer Termin steht noch nicht fest. CS

Sexy, Sexy!

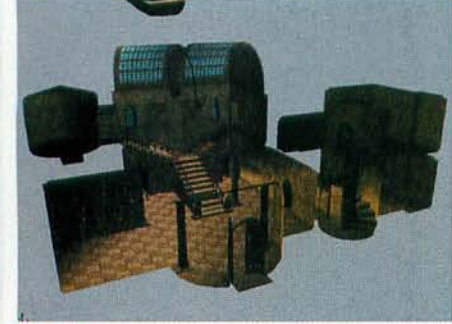
Endlich ist Schluss mit der Lara-Geheimniskrämerei!

Nach nunmehr fünf PlayStation- und PC-, zwei Dreamcast-, einem Saturn- und einem GameBoy-Color-Auftritt (irgendwas vergessen?) scheint auch Eidos einzusehen, dass es an der Zeit ist, sich von sämtlichen *Tomb Raider*-Altlasten zu trennen.

Mit *Tomb Raider: Next Generation* soll endlich der Quantensprung stattfinden, den sich Fans der Serie eigentlich schon spätestens zum dritten Teil erhofft hatten. Mit konkreten Details und Infos zur Hintergrundgeschichte hält sich Entwickler Core Design noch sehr bedeckt, fest steht, dass die Grafik-Engine von Grund auf neu programmiert wurde. War Lara auf der PlayStation noch ein recht kantiges Fräulein mit pyramidenartigem Vorbau, insgesamt aus nicht mehr als 200-300 Vielecken bestehend, wird sie – den aktuellen Bildern nach zu urteilen – auf Next-Generation-Konsolen wie PS2 und Xbox eine im wahrsten Sinne des Wortes umwerfende Figur, zusammengesetzt aus Tausenden von Polygonen, machen. Doch die Veränderungen sind nicht nur technischer Natur, auch spielerisch wollen die Engländer neues Terrain betreten. Ähnlich wie in einer TV-Serie soll das Spiel in Episoden aufgeteilt werden, von denen ihr euch in bestimmten Abständen immer neue aus dem Internet laden könnt. Von einer Online-Mehrspieler-Funktion war bisher offiziell nicht die Rede. Sehr wahrscheinlich ist dagegen die Existenz neuer spielbarer Charaktere – ob männlicher, weiblicher, mechanischer oder gar tierischer Natur wurde bis dato nicht bekannt.

Na, neugierig geworden? Wir auch. Bis Ende nächsten Jahres könnt ihr ja schon mal auf eine 128-Bit-Konsole sparen. Ob das Spiel bis dahin noch *Tomb Raider* heißt? CS

◀ **Makkaroni! Abenteuer-Nixe Lara diesmal mit Mini-Patronengürtel am linken Oberarm.**



▲ **IDCLIP: Diese isometrische Kameraeinstellung lässt vor allem die Wendeltreppe (rechts im Bild) und die gewölbte Decke gut erkennen.**



▲ **Laut Eidos Angaben soll Lara im fertigen Spiel etwa so aussehen. Der Hintergrund ist jedoch nur ein einkopiertes Foto.**



▲ **Dieses Bildschirmfoto zeigt eindeutig, wie komplex zukünftig die Level aufgebaut sein werden. Beachtet die Löwenstatuen und den realistischen Lichteinfall durch die Fenster.**



▲ **Alles nur geflunkert? Core versicherte uns hoch uns heilig, dass Ms Croft im Spiel so detailliert wie hier zu sehen auftreten soll – lila Nagellack und sexy Blue-Jeans inklusive.**

Surfin' DC

Top 5 Surf-Tipps

1 **www.caveofmagic.com**
Täuschung oder Wirklichkeit? Die Grenzen zwischen diesen beiden Begriffen verschwimmen beim Besuch dieser Site sehr, sehr schnell. Aber ihr wisst ja, bei solchen Dingen gibt es immer einen Trick. Verwirrt? Don't be! Einfach reinsurfen und staunen.



2 **www.spumco.com**
Cartoons sind genau eure Wellenlänge? Dann seid ihr bei Spumco richtig! Hier findet ihr neben Kaufempfehlungen auch ein gut besuchtes Cartoon-Forum, einen Online-Shop mit Cartoon-Fanartikeln sowie Links in die weite Welt des Zeichentricks.

3 **www.beatgamer.com**
Ihr besitzt eine Tanzmatte? Dann ist diese die Site, die ihr unbedingt euren Favoriten hinzufügen solltet. Szene-News, Schwarzes Brett, MP3-Downloadarea, Links zu Fansites – der ambitionierte *Dance Dance* Fan wird sich hier pudelwohl fühlen.



4 **www.ballyhoovintage.com**
Auf der Suche nach antiken Klamotten? Auf der Suche nach Schnäppchen, die ihr vielleicht jemandem schenken könntet, der antike Klamotten mag? Hin oder her – geht es um antike Klamotten, dann ist dies die Seite für Freunde des Fachs.



5 **www.rtl.de/ea/millionaer/**
Ja, wer wird denn nun der Millionär? Scheinbar auch in Zukunft keiner, denn bis jetzt hat unser guter Günter noch alle in Grund und Boden geschwatzt. Wer es trotzdem versuchen will, dem raten wir, sich vorher interaktiv auf dieser Site vorzubereiten.

VG-Non-Game-Promotion-Link: www.kurzgeschichten.onlinehome.de/Sarg.htm

Beats der nächsten Generation

No Limits! die zweite ...

Fast zeitgleich zum Launch der PlayStation2 veröffentlichen Sony Music und Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) eine brandneue Ausgabe der bekannten *No Limits!*-Compilation.

Neben einer Audio-CD, auf der Szenestars wie Chicane, Brooklyn Bounce, Darude, Bomfunk MCs, Hypertraxx, Blank & Jones sowie Delerium aktuelle Sounds zum Besten geben, erhaltet ihr beim Kauf eine randvoll gestopfte DVD, die sich schon auf das entsprechende Laufwerk freut.

Wer bereits mit einer PS2 liebäugelt, kann sich anhand exklusiver (leider nicht spielbarer) Demos einen ersten Eindruck zu den Sony- beziehungsweise Electronic-Arts-Titeln *Tekken Tag Tournament*, *Ridge Racer V*, *Fantavision*, *SSX* und *F1 Championship Season 2000* verschaffen. Aufbau-Strategen freuen sich auf ein cooles Making of *Theme Park World*-Video, Skater auf einen Film zum Monster Mastership 2000 Event und Trendsport-Radler auf einen coolen Beitrag zur ebenfalls PlayStation-gesponserten BMX WM 2000. Weiter geht's mit Musikvideos von Mundstuhl (Wurstwasser), Uncle Ho (Come On Come Clean), den Southside Rockers (Jump) und DVD-Features zu Pink Floyd, Will Smith und Mundstuhl.

Voll ist die Scheibe damit noch immer nicht. Als weiteres Gimmick presste Sony diverse Sound-Trailer in den Tonformaten Dolby Digital und DTS auf die DVD. Und was wäre eine DVD ohne ein paar würzige Filmtrailer? Davon gibt's gleich elf, die Highlights: Shaft, Der Patriot, Der Grinch, Das fünfte Element und Austin Powers.



▲ **Diese Doppel CD/DVD gibt's diesmal fünf mal zu gewinnen. Einfach Frage beantworten und Glück haben!**

Na, auf den Geschmack gekommen? Dachten wir uns und riefen gleich mal bei SCED an, die prompt mit fünf Verlosungsexemplaren rausrückten. Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst ihr uns einfach nur folgende Frage per E-Mail oder Post beantworten:

Was ist die größte Neuerung des PS2-Dual-Shock-2-Controllers gegenüber dem Vorgängermodell?

Das Stichwort für Postkarten und Mail lautet „No Limits!", als Adresse gilt die Anschrift der Redaktion (im Impressum auf Seite 29, E-Mails bitte an: vg@future-verlag.de). Einsendeschluss ist der 10.1.2001. Der Rechtsweg ist genauso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Firmen SCED, Sony Music und des Future Verlags. Viel Glück! CS

Kugelblitz 10/2000
Einen Aprilia-Roller "Sonic" hat gewonnen:
Juan Jose Moro Martinez, Leimen

Grind Session 10/2000
1. Preis: 1x PSone + 1x PS-Skateboard+1x Grind Session
Joachim Lindner, Hamburg

2. bis 5. Preis: 1x Grind Session + zehn FingerSkates
Andrea Lang, Erlenbach; Jens Gunther, Weißwasser; Boris Lenk, Obemburg; Axel Kosa, Bottrop

Neuigkeiten aus Amiland kurz für euch zusammengefasst

Gruselige Dinge passieren ...

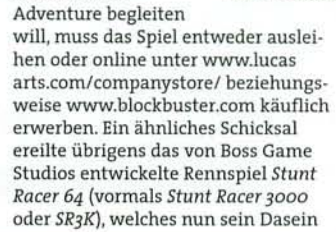


■ Retrogamer, aufgepasst: Für Januar hat Sega of America das sogenannte Smash Pack angekündigt. Neben einer Dreamcast-Konsole bekommt ihr für rund 180 Dollar (etwa 410 Mark) eine GD-ROM inklusive Mega-Drive-/Genesis-Emulator, mit dem ihr dann folgende im Paket als ROM enthaltene Klassiker spielen könnt: *Altered Beast, Columns, Golden Axe, Phantasy Star 2, Revenge of Shinobi, Shining Force, Sonic the Hedgehog, Streets of Rage 2, Vectorman* und *Wrestle War*. Außerdem enthalten: die DC-Spiele *Virtua Cop 2* und *Sega Swirl*. +++ Das N64-Spiel *Indiana Jones and the Infernal Machine* wird in den USA nicht regulär im Handel erscheinen. Wer Indy durch dieses Action-Adventure begleiten will, muss das Spiel entweder ausleihen oder online unter www.lucasarts.com/companystore/ beziehungsweise www.blockbuster.com käuflich erwerben. Ein ähnliches Schicksal ereilte übrigens das von Boss Game Studios entwickelte Rennspiel *Stunt Racer 64* (vormals *Stunt Racer 3000* oder *SR3K*), welches nun sein Dasein



▲ **Der Beweis: Indy gibt's nur online!**

als Ausleih-Only-Modul fristet +++ *Hresvelgr*, ursprünglich als Rennspiel mit dem Namen *Jet Ion GP* für den US-Markt geplant, ist nun doch auf Grund mangelnder Produktqualität von Publisher Crave eingestampft worden. +++ *Final Fantasy IX* ist in Kanada ausschließlich mit Handbüchern in französischer Sprache ausgeliefert worden. Die Folge: Square/EA mussten eine groß angelegte, sicher nicht gerade günstige Rückrufaktion starten. +++ Splatterfans aufgepasst: der von Climax Graphics (*Blue Stinger*) entwickelte Gruselschocker *Illbleed* wird in den Staaten nun nicht mehr über Sega, sondern über Jaleco (*Carrier*) erscheinen. Der Release ist für Anfang 2001 geplant. Ob's in Europa erscheint, bleibt abzuwarten. CS



▲ **Die Zombies aus Climax *Illbleed* sind wirklich wunderhübsch!**

Neueste Trends und Hypes aus Fernost beleuchtet

Metal Gear 2 schon Anfang 2001?



■ Pünktlich zum fünften Jahrestag der *Biohazard-/Resident Evil*-Serie am 22. März 2001 will Survival-Horror-Spezialist Capcom *Code Veronica Complete* für PS2 und DC auf den japanischen Markt bringen. Neben neuen Events und Dialogen sollen Fans mit optimierter Grafik geködert werden. Bleiben wir beim Thema Capcom: Gerüchte besagen, dass die fleißigen Japaner gerade an einem auf der *Street Fighter*-Serie basierenden Adventure für PS2 und DC basteln. +++ Konamis Mechspektakel *Zone of Enders* soll offiziell am 1.3.2001 erscheinen. Dem Titel wird eine spielbare Demo von *Metal Gear Solid 2* beiliegen. Na, wenn das kein Importgrund ist! +++ Nintendos *Mobile GB Adapter* verspätet sich: Statt am 14.12.2000 erscheint das pfiffige Kabel nun erst am 17.1.2001. Der Veröffentlichungstermin von *Pokémon Crystal* verschiebt sich dadurch jedoch nicht. Stichtag bleibt der 14.12. Pokémon können logischerweise erst mit Erscheinen des Adapters online getauscht werden. *Crystal* ist übrigens kompatibel mit dem zeitgleich erscheinenden *Pokémon Stadium Gold & Silber*. +++ Sega Hitmaker tüftelt gerade an einer Firmen-Simulation, genannt *Segagaga*. Eure Aufgabe: Schlüpft in die Rolle des



▲ **Getarnt als Kiste schleicht Snake der ahnungslosen Wache hinterher.**

Sega Chief Executive Officers (CEO) und versucht, weltweit Marktführer im Bereich Videospiele zu werden. Coole Idee, leider kann der innovative Titel nur über Segas Online-Store D-Direct bestellt werden. +++ Pech für japanische Segarianer: Wer *Phantasy Star Online* spielen möchte, muss 400 Yen (rund acht Mark) pro Monat an Sega abtreten. Zahlt man drei Monate im Voraus, kostet es nur 1000 Yen oder 20 Mark. Neukäufer dürfen jedoch einen Monat gratis spielen. +++ Hudson hat *Bloody Roar 3* für PS2 angekündigt. Die für Sommer 2001 geplante Klopperei wird auch als System-246-Arcadespiel erscheinen, letztgenannte Version befindet sich bereits in der Betatest-Phase. CS

News Focus – Promarkt Charts

PLAYSTATION

1.	(1)	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Activision
2.	(NEU)	FIFA 2001	EA
3.	(3)	BUNDESLIGA 2001 - DER FUSSBALL-MANAGER	EA
4.	(4)	PARASITE EVE II	SVG
5.	(6)	KOUDELKA	Infogrames
6.	(2)	FORMEL 1 2000	Sony
7.	(10)	NHL 2001	EA
8.	(5)	RAYMAN 2	Ubi Soft
9.	(7)	BUNDESLIGA STARS 2001	EA
10.	(8)	TOCA WORLD TOURING CARS	Codemasters



▲ Tony Hawk's Pro Skater 2

NINTENDO 64

1.	(1)	POKÉMON SNAP	Nintendo
2.	(2)	MARIO PARTY 2	Nintendo
3.	(3)	POKÉMON STADIUM	Nintendo
4.	(6)	DONKEY KONG 64	Nintendo
5.	(4)	JET FORCE GEMINI	Nintendo
6.	(12)	GLOVER	Nintendo
7.	(8)	SUPER SMASH BROTHERS	Nintendo
8.	(9)	TUROK 3	Acclaim
9.	(11)	TUROK – LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES	Acclaim
10.	(14)	THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME	Nintendo



▲ Pokémon Snap

DREAMCAST

1.	(1)	FERRARI F355	Acclaim
2.	(2)	DIE 24 STUNDEN VON LE MANS	Infogrames
3.	(3)	VIRTUA TENNIS	Sega
4.	(4)	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA	Eidos
5.	(5)	DEAD OR ALIVE 2	Acclaim
6.	(7)	WWF ROYAL RUMBLE	THQ
7.	(6)	SEGA EXTREME SPORTS	Sega
8.	(8)	CRAZY TAXI	Sega
9.	(W.E)	HIDDEN & DANGEROUS	Take 2
10.	(W.E)	SOUL CALIBUR	Sega



▲ Ferrari F355

GAMEBOY

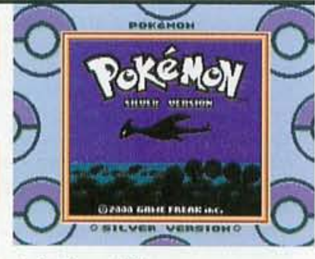
1.	(1)	POKÉMON – PINBALL (COLOR)	Nintendo
2.	(2)	POKÉMON – GELBE EDITION	Nintendo
3.	(3)	POKÉMON – BLAUE EDITION	Nintendo
4.	(4)	POKÉMON – ROTE EDITION	Nintendo
5.	(5)	DRAGON QUEST MONSTERS	Eidos
6.	(7)	TETRIS DELUXE	Nintendo
7.	(6)	SUPER MARIO BROS. DELUXE	Nintendo
8.	(10)	TARZAN	Activision
9.	(8)	ASTERIX: AUF DER SUCHE NACH IDEFIX	Infogrames
10.	(9)	TOMB RAIDER	THQ



▲ Pokémon Pinball

USA – CHARTS

1.	GBC	POKÉMON SILBER	Nintendo
2.	GBC	POKÉMON GOLD	Nintendo
3.	N64	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	Nintendo
4.	DC	SHENMUE	Sega
5.	PS	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Activision
6.	PS2	MADDEN NFL 2001	EA
7.	DC	NBA 2K1	Sega
8.	PS	TONY HAWK'S PRO SKATER	Activision
9.	PS	GRAN TURISMO 2	Sony
10.	N64	THE WORLD IS NOT ENOUGH	EA



▲ Pokémon Silber

JAPAN – CHARTS

1.	GBC	TALES OF PHANTASIA DUNGEON	Namco
2.	N64	CUSTOM ROBO V2	Nintendo
3.	GBC	MARIO TENNIS	Nintendo
4.	PS	SMASH COURT 3	Namco
5.	PS	FIST OF THE NORTH STAR	Bandai
6.	N64	MARIO TENNIS 64	Nintendo
7.	N64	PERFECT DARK	Nintendo
8.	PS2	G1 JOCKEY 2	Koei
9.	PS	HUNTER X HUNTER	Konami
10.	DC	TRICOLOR CRISE	Victor Interactive



▲ Tales of Phantasia Dungeon

Ein nasser Spaß

Konkurrenz für Nintendos Wave Race *von der Dreamcast-Front?*

Keine Frage, *Wave Race* war ein herausragendes Rennspiel, wurde jedoch trotz seines Erfolgs nie auf Nintendos 64-Bitter fortgesetzt. Zeit für einen inoffiziellen Nachfolger ...

FlugSim-Experte CRI scheint die Marktlücke gewittert zu haben und kündigte nun für Dreamcast *Power Jet Racing 2001* an, welches im Westen den Namen *Surf Rocket Racer* tragen wird. Freunde spritziger Wasserwettrennen dürfen sich auf sieben über den Erdball verteilten Kursen austoben. Zusammen mit fünf CPU-Gegnern rast ihr durch die Kanäle von Manhattan und Rom, brettert in der Karibik an traumhaften Sandstränden entlang, bahnt euch im Arktischen Ozean einen Weg durch tonnenschwere Eisschollen, erkundet in Brasilien die Windungen des Amazonas und saust die wuchtigen Niagara-Fälle hinab. Jeder der mit Sprungrampen gespickten Kurse bietet zudem zahlreiche unterschiedliche Routen, die während des Spiels freizuspielen sind. Ein Zweispieler Splitscreen-Modus soll darüber hinaus für feucht-fröhliche Unterhaltung sorgen. CS



▲ **In den Replays wird einem die Detailverliebtheit der schicken Grafik erst richtig bewusst.**

DC

Surf Rocket Racer

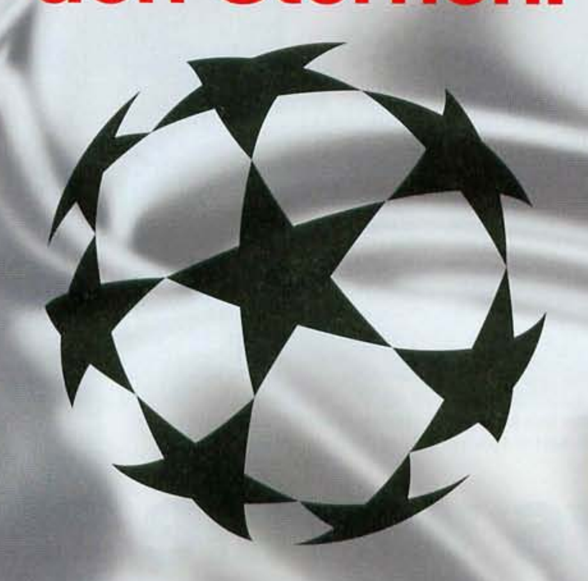
- Genre: **Rennspiel**
- Entwickler: **CRI**
- Hersteller: **Crave**
- **geplanter Release: Quartal 1 2001**

Inserentenverzeichnis

NUR DM 59,95*

Greif' nach den Sternen!







CHAMPIONS LEAGUE®

Season 2000/2001

Das offizielle Spiel zum größten Vereinswettbewerb der Welt.

Die UEFA CHAMPIONS LEAGUE geht in ihre heiße Phase. Jetzt kannst auch du dabei sein. Such' dir aus allen Vereinen dieser Saison deine Lieblings-Stars aus und greif' nach den Sternen am europäischen Fußballhimmel.









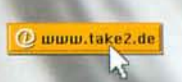


- mit den Teilnehmern des diesjährigen Wettbewerbs und allen Siegern seit 1960
- 12 verschiedene Spielvarianten sorgen für Abwechslung
- verbesserte künstliche Intelligenz der Spieler
- kommentiert von RTL-Sprecher Thomas Bartels

*unverbindliche Preisempfehlung











Bits

■ Ass im Armel
Hardware-Hersteller Acer Labs Incorporated war bis dato nicht sonderlich erfolgreich im Verkauf von DVD-Playern. Um den Absatz schlagartig zu steigern, plant die asiatische Firma nun, einen mindestens 300 MHz starken RISC-Prozessor in kommende DVD-Player-Generationen zu integrieren. Dieser soll es dem Gerät ermöglichen, dank hauseigener, in das System integrierter Emulator-Software eine ganze Palette an PlayStation- und PC-Spielen ablaufen zu lassen. Diverse Titel sollen bereits erfolgreich getestet worden sein. Die Folge: Zwei noch unbekannte Firmen scheinen unlängst reges Interesse zu zeigen, die Technologie zu lizenzieren. Einzige Frage, die wir uns stellen: Wie genau werden auf einer Festplatte zu installierende PC-Titel ohne letztere abgespielt? Möglichst zeitgleich zum Launch der Wunder-Software und des dazugehörigen Chips will Acer außerdem einen speziellen Web-Browser fertiggestellt haben, der ähnlich wie der Dreamkey das



Betrachten von Webseiten auf dem heimischen TV ermöglichen soll. Insgesamt hofft Acer, sich so zehn bis zwölf Prozent der weltweiten DVD-Chip-Produktion und 25 Prozent des chinesischen DVD-Markts unter den Nagel zu reißen.

■ Dream Arena expandiert
Anfang Dezember wird Sega die Verfügbarkeit des eigenen, nur über Dreamcast zugänglichen Online-Portals Dreamarena auf fünf neue Territorien erweitern. Den Anfang machen Schweden, Finnland, Belgien, Holland und die Schweiz. Welche Länder noch dieses Glück haben werden, soll in Kürze bekannt gegeben werden. Pan-europäischen Online-Turnieren steht somit nichts mehr im Wege – bis auf Österreich, wie wir uns traurig erinnern. CS



▲ Alle Spiele sind schon da. Wer sich kurz nach Mitternacht eine PS2 angeln konnte, hatte angesichts des breit gefächerten Spieleangebots die Qual der Wahl.



▲ Standesgemäß regnete es in San Francisco – doch das konnte die PS2-Kaufwilligen kein bisschen abschrecken.

Sonys warme Semmel

Schlaflos in San Francisco: PS2-Start in den USA.

Kaum kam sie an, war sie auch schon wieder ausverkauft. Der Phantom-Start der PlayStation2 in den USA gibt uns einen Vorgeschmack auf einen von Lieferengpässen geprägten Spiele-Winter.

25. Oktober 2000, nur noch wenige Stunden bis zum PS2-Launch in den USA. Die Nation ist scharf auf Sonys neue Spielkonsole, in der Erwartung dramatischer Mitternacht-Öffnungen greifen wir zum Telefon. Die örtliche Electronic's-Boutique-Filiale bremst sogleich unseren Enthusiasmus: „Wozu um Mitternacht aufmachen? Wir haben viel mehr bezahlte Vorbestellungen als Konsolen." Der Anruf beim Videospiele-Fachhändler Funcoland erntet beinahe hysterisches Gelächter: „Eine Play-Station2?! Versuchen Sie es in ein paar Monaten noch mal."

Der Tag, an dem die PlayStation2 nach Nordamerika kam, wird mit gemischten Gefühlen in die Annalen eingehen. Schon Wochen vor Sonys Bekanntgabe, statt der erwarteten Million nur 500.000 Konsolen am Launch-Tag auszuliefern, wurden vielerorts keine Vorbestellungen mehr angenommen. Die Hoffnungen der Spieler konzentrierten sich auf Einzelhandelsketten wie Wal-Mart oder Best Buy, die generell keine Pre-Orders akzeptieren. Viel zu geringe Lieferkontingente ließen aber nur die härtesten Schlangensteher, die selbst vor 24-stündigen Warte-Marathons nicht zurückscheuten, zum Zuge kommen.

Die größte Menge frei verkäuflicher PS2-Systeme gab es in einem Geschäft in San Francisco. Kein Wunder, schließlich wird der PlayStation-Store im Entertainment-Komplex Metreon von Sony selber betrieben. Rund 500 Konsolen waren hier gebunkert, etwa dieselbe Menge Wartender stand seit den frühen Morgenstunden Schlange. Als um Mitternacht der Verkauf feierlich begann, waren die zu spät Gekommenen bereits nach Hause geschickt worden, da für sie nicht genügend Konsolen auf Lager waren. Zu grausam wäre der Anblick der prallen Paletten mit dunkelblauen PS2-Kartons und Spielschachteln für jeden gewesen, der letztendlich leer ausgeht. Wer jetzt noch in der Schlange stand, gehörte zu den glücklichen Auserwählten. Einer nach dem anderen trotte artig zur Warenausgabe, um nach dem Griff zur Kreditkarte seine Riesentüte mit Konsole, Memory Card und Spielen abzuholen.

Die überwältigende Begeisterung für die neue PlayStation, kombiniert mit Sonys Lieferschwierigkeiten, könnte dem Erzrivalen Sega ein schönes Weihnachten bescheren. In der Woche nach dem PS2-Debüt zog der Dreamcast-Absatz um 25 Prozent an. Kein Wunder: Eine ganze Generation amerikanischer Eltern muss sich Gedanken machen, was sie ihren Sprösslingen unter die Tanne legen. Und ein Dreamcast in der Hand ist vielleicht besser als eine PS2 auf dem Dach, zumal Sonys Lieferprobleme kaum vor dem Frühjahr 2001 behoben sein dürften. In den Internet-verrückten USA kann das Dreamcast mit seinem eingebauten Modem punkten, Hits wie *NFL2K1* oder *Quake 3* laufen stabil über Sega-Net. Und das kürzlich in den USA veröffentlichte Dreamcast-Action-Adventure *Shenmue* (Test auf Seite 42) raucht nach Meinung vieler Kritiker jedes aktuelle PS2-Spiel grafisch in der Pfeife.

Heinrich Lenhardt/ra



▲ Sonys Metreon ist eine Mischung aus Kino- und Shopping-Center in der Innenstadt von San Francisco. In der Nacht vom 25. auf den 26. Oktober stand das Gebäude sichtlich im Zeichen des PS2-Launches.

▶ „Hier wache ich!" Der offizielle Konsolen-Aushändiger in Sonys Play-Station-Store erwartet den Ansturm der Kunden.

Die Hits der US-Spieler

PlayStation2-Charts

Spötter behaupten, Electronic Arts und Namco hätten Sonys Hintern gerettet. Ohne Toptitel wie *Madden*, *Tekken* oder *SSX* wäre das Spieleaufgebot zum US-Launch arg mittelmäßig ausgefallen. Das amerikanische Marktforschungsinstitut PC Data hat die meistverkauften Playstation2-Spiele in den USA ermittelt (Erhebungszeitraum: 29.10. – 4.11.2000). In Klammern die Platzierungen der Vorwoche.

1. (1) **Madden NFL 2001** (EA Sports)
2. (2) **Tekken Tag Tournament** (Namco)
3. (3) **SSX** (EA Sports)
4. (6) **NHL 2001** (EA Sports)
5. (4) **Ridge Racer V** (Namco)
6. (7) **Summoner** (THQ)
7. (5) **TimeSplitters** (Eidos)
8. (8) **Dead or Alive 2 Hardcore** (Tecmo)
9. (-) **Ready 2 Rumble 2** (Midway)
10. (9) **Kessen** (Koei/Electronic Arts)



LODOSS
record of lodoss war
odyssee im Reich des Bösen
Erschaffen von einem mächtigen Zauberer reist Du als Krieger durch die Welt der erfolgreichen Serie "Record of Lodoss War". Stärke Deine kämpferischen und magischen Fähigkeiten, bevor du gegen das unsagbar Böse antrittst. Viele Wesen werden dir begegnen, doch nicht jedes ist, was es zu sein scheint. Oft steckt das Böse im Gewand eines vermeintlichen Freundes, darum ist Misstrauen allein dein bester Freund. Nur so kannst du diesem zerrissenen Land den Frieden zurückbringen.
"Endlich - Diablo für DC. Wir sind entzückt!"
Christian Daxer, Video Games, 11/00
Action-Rollenspiel
komplett in Deutsch
Dreamcast
SWING! ENTERT@INMENT Media AG
ESP
© 1998 RYO MIZUNO GROUP SNE, MASATO NATSUMOTO / "RECORD OF LODOSS WAR" PROJECT TV TOKYO © 2000 Kadokawa Shoten Publishing / ESP. Translation © 2000 SWING! SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
www.swing-games.de

Bits

LUCASARTS: DAS AUS FÜR DEN PC?

■ LucasArts gab kurz vor Redaktionsschluss bekannt, dass die Entwicklung von *Star Wars: Episode One Obi-Wan*, das von PC-Fans schon seit der vorletzten E3 erwartet wird, eingestellt wurde. Statt dessen soll das inoffizielle Nachfolgespiel zu *Jedi Knight* und *Dark Forces* nun exklusiv für eine Next-Generation-Konsole erscheinen. Um welches Gerät es sich dabei handelt, will man erst nächstes Jahr publik machen. Lucas Arts bekräftigte abschließend, dass sie nichtsdestotrotz auch in Zukunft PC-Spiele entwickeln werden.

DER RENNSPIEL-BAUKASTEN

■ Während die meisten Firmen noch immer viel Zeit in die Entwicklung eigener Game-Engines investieren, können sich vor allem kleine Firmen den damit verbundenen Kosten- und Zeitaufwand nicht leisten und lizenzieren stattdessen lieber die benötigte Technologie. Neuer Mitbewerber auf dem Lizenz-Markt ist Climax' Motorsports-Engine zur Erstellung von Rennspielen. Ob Rundkurse, Punkt-zu-Punkt-Strecken oder weitläufige Areale – die von Climax Brighton entwickelte Engine soll kaum Wünsche offen lassen. Auch die technischen Daten klingen überzeugend: 20 Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm, Motion-Blur, Zuschauer in Motion-Capturing-Technik – all dies soll problemlos und bei rasend schnellen Frame-Raten realisiert werden. Die maximale Polygonleistung der Engine soll 19 Millionen Dreiecke pro Sekunde betragen. CS



▲ Tolle Grafik mit viel Liebe zum Detail: Beachtet die Reflexionen im Küchenfußboden.



▲ Je nachdem, wie ihr Moigle behandelt, wird er sich im Laufe des Spiels bei euch revanchieren.

Rettet den Schrottplatz

Ubi Softs Stupid Invaders *müssen sich warm anziehen.*

Wenn es eine Firma gibt, die maßgeblich zum Erfolg des Dreamcast in den USA beigetragen hat, dann ist es Visual Concepts. Dank *NBA 2K* und *NFL 2K* konnte Sega damals den Durst der Sportspiel-hungrigen 128-Bit-Gamer stillen und setzte gleichzeitig neue spielerische und technische Maßstäbe. Mit *NBA 2K1* und *NFL 2K1* wurden beide Spiele dann inklusive Online-Anbindung dieses Jahr fortgesetzt.

Dass die smarten Amerikaner aber nicht nur was von Sportspielen verstehen, wollen sie jetzt mit ihrer neusten Dreamcast-Schöpfung unter Beweis stellen. *Floigan Brothers* erzählt die Geschichte der Brüder Hoigle und Moigle, die sich auf einem (zumindest aus ihrer Sicht) idyllischen Schrottplatz häuslich niedergelassen haben. Was sie anfangs nicht wissen: Unter ihrem trauten Heim befindet sich ein riesiges Ölfeld. Genau darauf hat es ein mit allen Wassern gewaschener Ölbaron abgesehen, der nun Himmel und Hölle in Bewegung setzt, um das Lager mit dem schwarzen Gold auszubeuten. Weil sie weiterhin ein gemütliches Dach über dem Kopf haben wollen, müssen Hoigle (das seid ihr) und sein bierbäuchiger wie tollpatschiger Bruder Moigle fortan am selben Strang ziehen, denn nur gemeinsam können sie dem materialistischen Baron das Handwerk legen.

Hoigle und Moigle

„Hauptwerkzeug" zur Lösung der meisten Rätsel im Spiel ist Moigle selbst. Eure Aufgabe als Hoigle ist es primär, ihn davon zu überzeugen beziehungsweise dazu zu bringen, bestimmte Dinge zu tun. Ein Beispiel: Auf dem Dach eines Hauses befindet sich ein extrem wichtiger Gegenstand, der zur Lösung des Spiels erforderlich ist. Das Problem: Weder Hoigle noch Moigle sind groß genug, um danach zu greifen. Was also tun? Nun, die Lösung ist einfacher, als ihr denkt: Rennt ständig im Kreis um Moigle, der euch verwundert beobachten wird. Je schneller ihr rennt, desto schwindliger wird Moigle, bis er schließlich irgendwann bewusstlos zu Boden fällt. Seine ausgeprägte Bierwampe könnt ihr nun als Trampolin zweckentfremden, um auf das Hausdach zu gelangen.

Laut Visual Concepts bietet *FB* mehr als 10 Stunden Knobelvergnügen dieser Art, die zum Ausprobieren und Suchen von Gegenständen erforderliche Zeit nicht mitgerechnet. Dank der 3D-Spielumgebung lässt sich nahezu jedes sichtbare Objekt im Spiel aufnehmen und in irgend einer Form benutzen.

Profis bei der Arbeit

Um es mit der Elite der momentan verfügbaren Adventures aufnehmen zu können, hat Visual Concepts professionelle Synchronsprecher und seine talentiertesten Grafiker für das Projekt verpflichtet. Darf man dem Eindruck amerikanischer Kollegen glauben, sind die Animationen der Spielfiguren kaum mehr von einem echten Trickfilm zu unterscheiden.

Bevor wir's vergessen: *Floigan Brothers* wurde von Anfang an als Adventure in Episodenform konzipiert. Entsprechend soll es möglich sein, erlernte Fähigkeiten eurer Charaktere mittels VM in Folgespiele zu importieren. Visual Concepts spielte unlängst mit dem Gedanken, die Serie im Wilden Westen, Weltraum oder auf einer einsamen Insel fortzusetzen. CS





▲ Bringt Moigle zum Heulen und seine Tränen werden den Graben mit Wasser füllen. Das vorher auf Grund liegende Floß (links unten im Bild) dient euch nun als Bücke.

DC

Floigan Brothers
- Genre: **Adventure**
- Entwickler: **Visual Concepts**
- Hersteller: **Sega**
- **geplanter Release: März 2001**

Die Galerie



Wenn ihr verrückte Bilddaten findet, dann mailt sie uns an: vg@future-verlag.de Abgedruckte Einsendungen erhalten ein cooles Ü-Ei von uns.

▶ **Ein Lob an Matthias N. (aka DragonS) für dieses angeblich (o.k., wir glauben's dir!) selbst gerenderte Artwork eines Drachens. An alle, mehr davon!**

Ich mache heute einen drauf!

Wenn ich abgefüllt bin, bitte diese Karte an ein Knopfloch oder an meinen großen Zeh binden und

an folgende Adresse liefern:
Name: ____________
Adresse: ____________

Einfach vor die Tür legen, klingeln und nichts wie weg, falls jemand aufmacht!

Vielen Dank im voraus!

◀ **Lieber Peter V., wir wissen zwar nicht, wo du dich nachts so rumtreibst, aber dieses Galeriebild ist wirklich witzig!**



▲ **Wie fanatisch ein echter Segarianer wirklich sein kann, daran erinnerte uns diesen Monat Pax237.**

▼ **Ob Leser Tobias P. auch ein Ü-Ei erhält, wird noch beraten. Aufmunternd wirkte dieses Bild aber allemal.**



Final Fantasy: The Movie

Denn Bilder sagen oft mehr als tausend Worte ...


▲ Selbst bei dieser Vergößerung wirken die computergenerierten Darsteller unglaublich real.


▲ Der brünetten Hauptdarstellerin Aki leiht Top-Synchronsprecherin Ming-Na-Wen ihre Stimme.


▲ Regie führt Hironobu Sakaguchi, Produzent von *Final Fantasy I* bis *VIII*.


▲ Mechanisches Schweigen: Mit Details zur Story hält sich Square weiterhin bedeckt.


▲ 115 Millionen US Dollar Budget: Schon im August 1999 begannen erste Synchronarbeiten.


▲ Das Böse begegnet euch auf der Leinwand als rotes, transparentes, tödliches Etwas.


▲ Als Drehbuchautor verpflichtete Square Al Reinert, Co-Autor der Weltraumsaga Apollo 13.


▲ Wie es sich für einen Hollywoodstreifen gehört, darf natürlich auch eine Lovestory nicht fehlen.


▲ Feurig bis zum Schluss: Bombastische Explosionen kriegt ihr im Minutentakt zu sehen.


▲ Der Film soll am 13.7.2001, also eine Woche vor Jurrasic Park 3 in die amerikanischen Kinos kommen.


▲ Noch wissen wir nicht, wer dieser junge Mann ist. Christiane scheint ihn aber bereits sehr zu mögen.


▲ Na, neugierig geworden? Den ganzen Trailer gibt's unter www.finalfantasy.com. CS



First Look



Toy Story Racer
- Activision
- Rennspiel
- März 2001

Zehn aus dem Film bekannte Charaktere geben sich bei diesem Fun-Racer ein Stelldichein und veranstalten Wettfahrten auf rund 20 Strecken quer durchs Toy-Story-Universum. Während ihr fette 100 charakterbezogene Aufgaben erfüllt, soll die KI angeblich aus euren Reaktionen lernen.



ISS Pro Evolution 2
- Konami
- Fußball
- Frühjahr 2001

Wird wohl das letzte und vielleicht auch das beste *ISS* der Serie. Endlich können sich die elf Hanserln eines jeden Teams die stets geforderten Verletzungen zuziehen.



Robin Hood: Defender of the Crown
- Cinemaware
- Genre-Mix
- 2002

Defender of the Crown kennen Alteingesessene unter euch sicher noch aus vergangenen Amiga- oder C-64-Tagen. Versionen für alle verschiedenen Systeme eingerechnet,, wurden weltweit mehr als eine Million Exemplare des beliebten Strategiespiels verkauft. Grund genug, das Spiel auf Next-Gen-Konsolen fortzusetzen.



Portal Runner
- 3DO
- Action-Adv.
- TBA

Und noch ein Ableger der *Army Men*-Reihe: Diesmal spielt ihr die sexy Kriegsreporterin Vikki Grimm, die sich in der Pampa verirrt hat und nun ihren Weg zurück zum Hauptquartier finden muss. Unterstützt wird sie dabei von einem gutmütigen Löwen. CS

Ein Dämon als Retter?

Capcom gibt uns das, was sie am besten können.

Mitte November sorgte Shinji Mikami, Denker und Lenker hinter Top-Serien wie *Resident Evil* und *Dino Crisis* für Aufruhr unter den PlayStation2-Jüngern. In einem 17 MByte großen, auf der japanischen Capcom-Website (www.capcom.co.jp) zum Download bereitgestellten Video enthüllte er erste Spielsequenzen zu dem Spiel, das schon jetzt *Metal Gear Solid 2* den Rang in der PS2-Most-Wanted-Liste ablaufen könnte.

Der Name des Spiels: *Devil May Cry*. Die Story: düster und actiongeladen – ein echter *Resi*-Klon eben. Ihr verkörpert darin Dante, einen jugendlichen Helden, der, halb Mensch, halb Dämon, nicht mehr zusehen kann, wie seine Familie nach und nach von Ausgeburten der Hölle niedergemetzelt wird. Schon sein Vater, der Halbdämon Sparda, kämpfte vor 2000 Jahren im Namen der Menschheit gegen die Armeen der Dunkelheit, die nun unter der Führung eines mächtigen Dämonenlords erneut in die Schlacht ziehen. Wir enthalten uns eines Kommentars zu dieser bizarren Geschichte ...

Bewaffnet mit einem meterlangen Schwert Marke „Demonslayer" und einem großkalibrigen Pistolen-Duo Marke „Brainblaster" beginnt ihr euren blutigen Rachefeldzug. Über weitere Details können wir zum jetzigen Zeitpunkt nur spekulieren: Mustert man das Logo des Spiels jedoch etwas genauer, ist davon auszugehen, dass ihr im weiteren Spielverlauf mit tatkräftiger weiblicher Unterstützung rechnen könnt. CS

PS2
Devil May Cry
- Genre: **Survival-Horror**
- Entwickler: **Capcom**
- Hersteller: **Capcom**
- **geplanter Release: Mitte 2001**

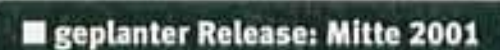


▲ **Dante bei der Arbeit: Wenn die Waffen versagen, könnt ihr auch dunkle Magie heraufbeschwören.**





▲ **Detaillierte Charaktermodelle, realistisches Waffen-Mündungsfeuer, pompöse Bauten – die Emotion Engine hat höllisch viel zu tun.**



Der Wendepunkt?

Test-Drive Off-Road goes PlayStation2

***Test Drive* war eines der Spiele, dessen ursprünglicher Charme über die Jahre hinweg immer mehr abbröckelte. Die Einführung der miesen Off-Road-Reihe auf PlayStation konnte daran nichts ändern. Und wie immer wird auch die Off-Road-Reihe nächstes Jahr wieder fortgesetzt. Stellt sich die Frage: Warum erzählen wir euch das eigentlich? Wird doch eh ein Schrott-Spiel, oder?**

Nun, in Anbetracht der Entwicklertruppe, die sich jetzt um das Projekt kümmert, ist wohl umdenken angesagt. Keine Geringeren als die Rennspielexperten der Angel Studios, die Macher von *Smuggler's Run* (PS2), *Midnight Club Street Racing* (PS2) und *Midtown Madness 1 & 2* (PC), arbeiten seit geraumer Zeit an *Test Drive Off-Road: Wide Open* für PS2.

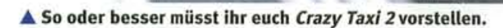
Vor allem der Namenszusatz passt wie die Faust aufs Auge – kilometerweite Landschaften, in denen ihr jeden sichtbaren Punkt ansteuern und erreichen könnt, gehören zum Tagesprogramm. Alles in allem soll's 30 verschiedene Strecken geben, die sich über drei Locations (Yosemite Park, Kalifornien und Big Island Hawai) verteilen. 16 lizenzierte, später in vielen Details konfigurierbare Off-Road-Ungetüme, wie der Jeep Wrengler oder der Dodge Durango warten darauf, sich durchs Terrain zu fressen. Bezüglich der Akustik rühmt sich Infogrames, das Ganze mit einem lizenzierten Soundtrack zu untermalen. Stimmt jetzt noch der Fun-Faktor, dann könnte es auch wieder mit dem Classic klappen. CS

PS2
Test Drive Off-Road: Wide Open
- Genre: **Rennspiel**
- Entwickler: **Angel Studios**
- Hersteller: **Infogrames**
- **geplanter Release: Sommer 2001**



▲ **Ihr wollt euch einen Überblick über das Terrain verschaffen? Wie wär's mit dem Berg da hinten. Einfach vorbeifahren.**




▲ So oder besser müsst ihr euch *Crazy Taxi 2* vorstellen.



▲ *Alien Front Online*: Mit dem Panzer geht's online quer durch Chinatown.

Der Kringel gibt Gas

Alles über Segas anrollende Top-Titel-Armada

Obwohl Sega mittlerweile fremdgeht und in Zukunft zur Verbesserung der eigenen finanziellen Lage Spiele für Konkurrenz-Plattformen entwickeln wird, gibt's natürlich weiterhin hochwertige Software für die hauseigene Hardware.

Mit welchen Titeln Sega in naher Zukunft den Markt aufmischen will, verriet Sega der Weltpresse am 9. November 2000 auf dem Sega Games Summit in San Francisco. Los ging's mit einer Enthüllung, auf die viele sicher schon lange gewartet haben: *Crazy Taxi 2*. Galt es in Teil eins, Fahrgäste möglichst zackig durch eine an San Francisco angelehnte Großstadt zu kutschieren, rast ihr in Teil zwei durch eine Mammut-Metropole vom New-York-Kaliber. Entwickler Hitman ist sehr zuverlässig, dass Slow-Downs, wie sie teilweise noch den ersten Teil plagten, restlos ausgemerzt sein sollen und den Gesamtlook nochmals verbessern. Ferner dürfen sich transportdienstleistende Temposünder auf ein ganzes Kontingent neuer Fahrer und einige alte Bekannte aus dem Vorgänger freuen. Auch das Missionsdesign wurde durch spannende Zusatzaufträge konsequent überarbeitet. Komplett ummodeln will Hitmaker den damals so Adrenalin treibenden Soundtrack, der nun noch schneller werden soll. Doch es kommt noch besser: Hitmaker denkt bereits daran, einen Multiplayer-Modus und diverse Online-Funktionen zu integrieren. Als Letztes: Sämtliche *Crazy Taxi 2* Programmroutinen wurden von Beginn an DC-optimiert. Ob das Spiel jemals als Automatenversion erscheint, ist daher noch völlig offen. Die DC-Version ist für Sommer 2001 geplant.

Nächster richtig neuer Titel, der angekündigte wurde, ist *Bomberman Online*. Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um das erste online spielbare *Bomberman* für eine Konsole. Bis zu zehn Spieler bekriegen sich übers Internet mit selbst erschaffenen Bombenlegern und tauschen zusätzlich im Spiel gesammelte Items, während Einzelspieler immerhin mit fünf komplett neu erschaffenen Welten und coolen Power-Ups bei der Stange gehalten werden sollen. Optisch setzt Entwickler Hudson auf dreidimensionale Grafik im Cell-Shade-Verfahren, ähnlich wie in *Jet Set Radio*. Sie soll jedoch zwecks besserer Übersicht wie gewohnt aus der Vogelperspektive dargestellt werden. Erscheinungstermin: Frühjahr 2001.

Neuankündigung Nummer Drei: *Oooga Booga*, neben *Floigan Brothers* (siehe Seite 20) das zweite Nicht-Sportspiel von Visual Concepts. Kurz zur Story: Ooga Booga ist eine tropische Insel und das Zuhause der gleichnamigen Vulkangöttin. Bei Vollmond taucht die Insel aus dem Meer auf und die vier auf der Insel hausenden Stämme messen sich in allerlei Wettkämpfen. Als Häuptling führt ihr einen dieser Stämme an und versucht euch entweder alleine, gegen die CPU oder online gegen Internet-Spieler zu behaupten. Wer online erfolgreich ist, schaltet neue Zaubersprüche, Konfigurationsmöglichkeiten et cetera frei. *Oooga Booga*, zu dem es genau wie zu allen anderen im Text vorgestellten Spielen bei Drucklegung noch kein echtes Bildmaterial gab, soll bereits im März oder April 2001 erscheinen.

Neuankündigung Nummer vier: *World Series Baseball 2K2*. Alle Bugs des Vorgängers sollen ausgebügelt werden: Feldspieler lassen sich wieder vom Spieler steuern. Umfangreiche Online-Gaming-Funktionen wurden selbstverständlich integriert.

Zu weiteren Spielen, die es auf dem Event zu sehen gab, findet ihr neue Informationen in den jeweiligen Bildunterschriften. CS


▲ *Argatha* begeistert durch viele dynamische Lichteffekte.


▲ Shooter-Fans frohlocken: *Outtrigger* unterstützt Maus und Tastatur.


▲ In *Headhunter* tragt ihr Motorrad-Rennen zu siebt online aus.



Bits

Schmackhafte News-Happen aus der weiten Welt der Videospiele

Fantastische Online-Welten?
Während *Final Fantasy X* für PS2 weiterhin am 31. März 2001 im Land der aufgehenden Sonne erscheinen soll, wurde das als Online-RPG konzipierte *Final Fantasy XI* auf das Frühjahr 2002 verschoben. *FFX* wird ebenfalls mit Online-Funktionen aufwarten, die sich jedoch darauf beschränken, euch Spielhilfen aus dem Netz zu saugen.

Spielstände bis zum Abwinken
Mogler aufgepasst: Für schlappe 10 Mark könnt ihr unter www.activated.de eine CD-ROM, randvoll mit Spielständen zu Hunderten von PlayStation-Spielen bestellen. Insgesamt lagern circa 500 Save-Games auf dem nützlichen Silberling, der jedoch nur mit umgebauter Hardware oder unter Verwendung eines Activator-Schummelmoduls funktioniert. Um die Spielstanddatenbank ständig zu erweitern, könnt ihr Hersteller Activated unterstützen, indem ihr ihm eigene Spielstände im Ramnet-, Arpex-, Dexdrive- oder Bleem-Format zumailt. Sollte euer Spielstand den Weg auf die CD schaffen, erhaltet ihr als Dankeschön eine Kopie der jeweils aktuellsten Gamesaves-CD. Viel Spaß beim Speichern!

Unglaublich, GT3 mit 6-Spieler-Modus!
Minuten vor Redaktionsschluss ereilte uns die Meldung, dass *Gran Turismo 3* (vormals *Gran Turismo 2000*) für PS2 mit einem 6-Spieler-Link-Modus aufwarten wird. Nötig sind dazu drei PlayStation2s, drei Fernseher und natürlich ein paar Meter i Link-Kabel. Pro PS2 spielen dann jeweils zwei Spieler auf einem vertikal beziehungsweise horizontal geteilten Bildschirm. Spielt ihr mit weniger als sechs Spielern, werden die fehlenden Mitspieler durch CPU-Gegner ersetzt. Außerdem: Polyphony Digital bestätigte, dass *GT3* definitiv mit mehr als 150 Fahrzeugen aufwarten wird. CS

Crash hüpft auf PS2



Zu den Unterschieden zwischen PS2-, GameCube- und Xbox-Version hat sich Konami noch nicht geäußert.

Erste hochauflösende 128-Bit-Screenshots des PlayStation-Maskottchens gesichtet.

Trotz über 70 Millionen verkaufter Einheiten hat die PSone ein echtes Problem, das sie vielleicht noch lange verfolgen wird: Im Gegensatz zu Nintendos und Segas Videospielkonsolen fehlt Sonys Spielkiste einfach ein echtes Maskottchen. Viele Figuren haben versucht, diesen Status zu erreichen.

Spyro und Solid Snake hin, Lara und Jil Valentine her, unser persönlicher Favorit war immer Beutelratte Crash Bandicoot. Umso mehr muss sich Sony nun ärgern, dass eigentlich alle der genannten Charaktere in Zukunft auch beziehungsweise wieder auf anderen Next-Gen-Konsolen erscheinen werden. Crash inklusive, nämlich auf GameCube und Xbox. Was Publisher Konami mit der Beutelratte vor hat, verraten wir euch anhand einiger Infos zur bereits existierenden PlayStation2-Version.

Entwickelt wird diese nicht mehr von den *Crash*-Erfindern Naughty Dog, sondern von Universal Interactive Studios in Zusammenarbeit mit den Konsolen-Veteranen von Traveller's Tales, die mit *Toy Story 2*, *A Bug's Life* und *Rascal* (alle PS) sowie *Sonic R* für Saturn bereits Genre-verwandte Erfahrungen gesammelt haben. Laut Daniel Suarez, Producer bei Universal Interactive Studios, war eine der Bedingungen, die beliebte Crash-Gameplay-Formel nicht grundlegend zu verändern. Zwar wird die kecke Beutelratte über eine Vielzahl neuer Moves verfügen, durch größere Level hopsen, massig neue Gegner umwirbeln und neue Vehikeln manövrieren, Crash-Kenner werden jedoch nicht mit einem in jeder Hinsicht umgekrempelten Spiel konfrontiert.



Ein noch nicht bekannter Bösewicht hat Crashs Schwester eingesperrt.

Wieder gesehen, neu gesehen

Ähnlich der Plattform-Konkurrenz aus dem Hause Rare folgen Traveller's Tales dem Trend, euch mehr als nur einen spielbaren Charakter zu offerieren. Folglich werdet ihr auf Next-Gen-Konsolen auch mit Crashs Schwester Coco losziehen, die bislang nur in gewissen Fahrzeugsequenzen gespielt werden konnte. Floh Crash auf der PSone noch vor Felsbrocken, Bären oder Dinosauriern, muss er diesmal beispielsweise vor einer gigantischen Lawine Reißaus nehmen, die optisch mit fantastischen Partikel-Effekten die Rechenleistung der PS2 zur Schau stellt. Als Spiel-Szenarien dienen unter anderem eine Lava-, eine Schnee- und eine Art Inselwelt, die sich mitten in einem gigantischen See aus Quecksilber befindet.

Grafisch erfüllt Crash unserer Meinung nach noch nicht unbedingt Next-Generation-Standards. Von einem nicht mal zu 40 Prozent fertig gestellten Spiel sollte man das jedoch auch nicht erwarten. Hier haben wir vollstes Vertrauen in Traveller's Tales. CS

PS2 Xbox GC
Crash Bandicoot
- Genre: **Jump'n'Run**
- Entwickler: **Universal Interactive Studios**
- Hersteller: **Konami**

geplanter Release: Herbst 2001



Wie man unschwer an der Kette der Hängebrücke erkennen kann, sind nun auch nebensächliche Details komplett 3D.



Kaboom-Kisten: Jetzt bloß keine Wirbelattacke einsetzen, sonst gibt's einen ganz großen Knall.



Die Weitsicht weiß zu überzeugen. Schade, dass die Texturen noch recht einfallslos daherkommen.

FORMULA GLORIA MAXIMA

ATEMBERAUBENDE STARTS. SPEKTAKULÄRE ÜBERHOLMANÖVER. DIE ENTSCHEIDUNG AUF DER ZIELGERADEN. IN HIGHTECH BOLIDEN. HAST DU DIE NERVEN FÜR DIESES RENNEN?



ODER WIRST DU IM KIESBETT LANDEN? BEWEISE ES MIT F1 CHAMPIONSHIP. DIE HERAUSFORDERUNG IM MOTORSPORT IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM







PlayStation 2

WWW.ELECTRONICARTS.DE

Der VG-Weihnachts-Wunschzettel

Oh Schreck, oh Graus! Heiligabend rückt näher und ihr wisst immer noch nicht, was ihr euch wünschen sollt?

Kein Problem, wir liefern euch gerne ein paar Stichwörter für den Wunschzettel. Keine Angst, wir kommen euch nicht mit Socken, CDs oder Büchern, wir wissen, was wirklich zählt: ein fesches Videspiel. Und damit ist noch nicht Schluss: Neben besagtem Titel, mit dem wir uns über die Feiertage vergnügen würden, gibt's noch eine ganz reale Geschenkidee, die wirklich überhaupt nichts mit Videospielen zu tun hat. Na, jedenfalls fast. Besonders der zweite Punkt war für manche von uns gar nicht so einfach (gell, Ralph?). Viel Spaß mit unseren Empfehlungen! RA





Skies of Arcadia (DC)

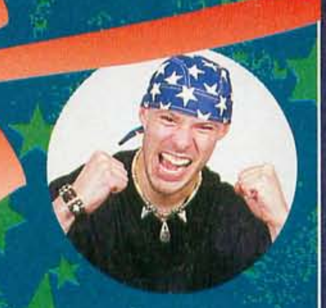


Spannende Luftpiraten-Story, fulminante Grafik mit fantastischen Spezialeffekten, toller Sound, massig viele interessante Charaktere, eine gigantische Spielwelt und zwei GDs randvoll mit Spielspass – das ist das Spiel, auf das alle Dreamcast-Rollenspieler schon lange gewartet haben. Momentan nur als Import.

Tragbarer MP3-Player:

Joggen, Radeln, U-Bahn fahren – egal, wo und wann ihr unterwegs seid, nervige Tonaussetzer werdet ihr mit diesen kleinen Wunderkisten nicht mehr erleben. Sofern die Speichermenge stimmt (Stichwort: Creative Jukebox), entfällt lästiges CD-Wechseln oder Sender-Suchen.





Final Fantasy IX (PS):



Die Serie hat mit dem neuesten Teil endlich wieder zurück zu alten Tugenden gefunden – und das alles in eine High-End-Präsentation verpackt, die so ziemlich alle anderen RPGs alt aussehen lässt.

Liebe und Toleranz unter den Menschen:

Unsere Erde könnte einer der schönsten Flecken im ganzen Universum sein, wenn nicht jeder versuchen würde, seine eigenen Interessen durchzuboxen, sondern stattdessen mehr auf seine Mitmenschen achten würde.





The Legend of Zelda - Majora's Mask:

Knüppelschwer, aber motivierend bis unter die Zehnnägel. Trotz kindgerechter Grafik steckt in diesem 256-Bit-Modul eine Familientüte Spielspaß. Es lohnt sich, die Pokémon-Module aus dem N64-Schacht zu reißen, denn bis zu einem neuen *Zelda* auf Game Cube dauert's noch.



Burton Snowboard:

Pünktlich zu den ersten Schneefällen gehört bei mir ein neues Snowboard ins Haus. Sonnenklar, denn nachdem mir *SSX* so richtig Lust auf das eiskalte Vergnügen gemacht hat, geht's ab Dezember in die Berge: Einige Pisten und Half-Pipes wollen unsicher gemacht werden.

Capcom vs. SNK (DC):

Kampf der Titanen, Best of the Best – das ultimative Prügelspiel für den Beat'em-Up-Aficionado, natürlich in 2D. Keine 1.000 Mark teuer wie ein aktuelles Neo-Geo-Modul, dafür aber mit dem reichhaltigsten SNK-Flair jenseits des Neo und ein absolutes Kult-Game.

Dreamcast:

PlayStation2 hin oder her, diese Weihnachten ist Dreamcast-Time! Wenn ihr euch das feine und günstige Sega-Gerät holt, habt ihr die Auswahl aus Dutzenden von innovativen und exklusiven First-Class-Games. Samba tanzen unterm Weihnachtsbaum – Rock'n'Roll!

Dance Dance Revolution (PS):

Sicher, es gibt *Final Fantasy IX* und diverse andere Square-Knüller, die noch auf meinem „to play"-Stapel liegen. Doch kaum ein Spiel macht selbst Freunden, die noch nie im Leben eine PlayStation gesehen haben (das gibt's!), einen solchen Spaß. Tut euch allerdings den Gefallen und kauft a) eine japanische Import-PSone, b) am besten gleich zwei echte Konami-Tanzmatten und c) die japanischen *DDR*-Fassungen. Der Euro-Mix reicht nicht an die Originale heran, die nur (!) auf japanischen Konsolen laufen.



Sony Z5:

Die Ära der jahrelangen, harten Handy-Verweigerung ist vorüber: Die VG-Crew zwang mich mit sanfter Gewalt, mir ein Handy zuzulegen. Und da ich laute Klingeltöne in S- und U-Bahn, die den Einmarsch der Gladiatoren intonieren, wie die Pest hasse, freue ich mich über den Vibrationsalarm – und darüber, dass der Sony-Zwerg einen eingebauten Anrufbeantworter besitzt und ich kein Geld zum Abhören einer Voice-Mailbox aus dem Fenster werfen muss. In Funklöchern lese ich dann ein Buch von Laurence Shames.



Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS)

Weil wildes Grinden einfach wahnsinnig viel Spaß macht!

Burton Snowboard-Bindung und Schuhe:

Der Berg ruft und das Brett habe ich schon zum Geburtstag geschenkt bekommen.



Diablo II (Mac):

Na gut, ihr habt mich erwischt – der Mac ist keine Konsole, aber dafür kann ich sogar während der Arbeitszeit ein paar Monster zerschnetzeln. Und alle anderen denken, ich würde ganz fleißig Artikel layouten, har, har. Wer weiß, vielleicht gibt's ja eines Tages mal eine Dreamcast-Umsetzung.

Einen DVD-Spieler:

Dann kann ich mir nämlich endlich mal die ganzen US-DVDs, die sich Äxl und Tox dauernd importieren, abfangen und selbst angucken.



Timesplitters (PS2):

Timesplitters (PS2): Nachdem ihr euch in den abgedrehten Leveln so richtig ausgetobt habt, könnt ihr gleich ein höchst individuelles Geschenk basteln. Denn was gibt es Schöneres, als den Kumpeln per Memory-Card einen richtig fiesen Level zu schicken? Selbst absolute Programmier-Laien werden mit dem extrem umfangreichen und komfortablen Level-Editor spielend zurechtkommen.

DV-Camcorder:

Damit ich meine nächtlichen Exzesse zur Beweissicherung festhalten kann. Wer weiß, vielleicht blüht mir ja eine Karriere als Schauspieler, auch wenn es sich erfahrungsgemäß wohl nur um Kurzfilme handeln wird ...

Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München

Mail-O-Mania


▲ Verschwindet jede Ausgabe kurz vor Redaktions-Schluss und lässt uns mit dem ganzen Stress alleine ...

PS2-Endspurt: Anscheinend werden die meisten unter euch auch trotz des horrenden Preises definitiv zuschlagen. Nur sehr wenige sagen diesmal „Nein danke, Sony!"


▲ Stammelt ständig irgendetwas von „Schieß mich!" und „I mog nimma!". Hey Alter – bleib locker!



▲ PlayStation2: Kaufen oder nicht kaufen, das ist hier die Frage – und auch unser Forumthema der letzten Ausgabe.

Brief des Monats

Das Ende der Fahnenstange?

■ Tach Jungs! In der letzten Ausgabe schreibt ihr als Antwort auf den Brief von W. Schelle, dass die neuen Konsolen hauptsächlich die Optik verbessern. Allerdings halte ich die Grafik eines Spiels – na ja, ich will nicht sagen für unwichtig –, aber ich finde, Priorität sollte auf die Entwicklung einer besseren KI gelegt werden. Für mich trägt die KI im Wesentlichen zu einem hohen Spielspaßgehalt bei! Ich finde es z.B. spannender, bei einem Fußballspiel die Torgelegenheiten immer anders herausspielen zu müssen, als ewig mit demselben Trick zum Erfolg zu gelangen. Ich hoffe, die neue Hardware wird im Stande sein so etwas, natürlich gekoppelt mit einer fantastischen Grafik, zu realisieren.
MfG Marc S.
MARC.SCHELLENBERG.DE@DREAMCAST.COM

■ *Du triffst den Nagel auf den Kopf! Denn nur mit ständig verbesserter verbesserter Grafik lässt sich in absehbarer Zukunft kein Blumentopf gewinnen. Doch die Bestrebungen seitens der Entwicklerfirmen werden in Zukunft verstärkt in Richtung KI und der damit verbundenen intensiveren Identifizierung mit der Spielwelt gehen. Das in dieser Ausgabe getestete Shenmue zeigt schon deutlich den Ansatz der Erschaffung einer simulierten Welt, wenn auch dieses Ziel noch nicht annähernd erreicht werden kann. Von uns rechnet auch keiner damit, dass mit der jetzigen (PS2, später Xbox und GameCube) und auch der nächsten Hardware-Generation in dieser Richtung großartige Fortschritte gemacht werden können. Den Blick in die Kristallkugel (sprich die nächsten zehn Jahre) wollen wir an dieser Stelle zwar nicht wagen, sind aber guter Dinge, dass sich auf diesem Gebiet noch einiges tun wird.*

Kontakt

Anschrift der Verlags
Redaktion ***VIDEO GAMES***
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-Mail
ralph.karels@future-verlag.de
christian.daxer@future-verlag.de



VG Ü-Ei

■ **Der Verfasser des Briefes des Monats darf sich in unserem gut gefüllten Überraschungsei (eigentlich ist es ja eine Kiste) bedienen!**

■ **Forumthema VG 12/2000: PS2-Käufer vor!**

Hallo, Freunde der leichten Unterhaltung, ich geb' dann mal meinen Senf zum Thema PS2 ab: Wenn Ihr dieses Heft gedruckt habt, wird bei mir schon die PS2 im Regal stehen und ihren Dienst aufgenommen haben. Ich bin nämlich einer derjenigen, die es nicht abwarten können, bis das neue Gerät auf den Markt kommt. Was mich unheimlich stört, ist dieses ständige „Mundzerreißen" über die neue „Wunderwaffe" von Sony. Klar sind 869 Mark echt happig und damit ist es ja auch noch nicht getan, denn Spiele und Memory-Card wollen ja auch den Besitzer wechseln. Aber für mich lohnt sich der Kauf auf jeden Fall, da ich noch keinen DVD-Player besitze – und so schlage ich gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: 1. die bis dato beste Konsole auf dem Markt und 2. endlich einen DVD Player zu besitzen. Und dafür finde ich das Geld nicht zu viel, wenn ich überlege, dass ein – wohlgemerkt billiger – DVD-Player alleine schon circa 500 Mark kosten soll.

Ja, aber wenn du schon einen hättest – würde es dich nicht ärgern, dass du noch einen zweiten kaufen „müsstest"?

Thema Spiele: Ich denke, dass Sony und ihre Partner schon noch für einige Überraschung sorgen werden. Oder hatte damals irgendeiner gedacht, dass die PS1 mal die erfolgreichste Spielekonsole der Welt werden würde? Und wenn ich mir die Verkaufszahlen der PS2 in Amiland und Japan angucke, so denke ich, dass Sony es auch diesmal wieder schaffen könnte. Alleine bei Amazon.com wurden alle PS2 in sage und schreibe 30 Sekunden verkauft (!), und in Japan sind schon über eine Million Geräte in den ersten zwei Wochen über den Ladentisch gegangen – das hatte die PS1 noch nicht mal in vier Monaten geschafft.
Was mich vor allem nervt, sind die rein spekulativen Vergleiche zwischen PS2, Xbox und GameCube. Die Xbox kommt in einem Jahr raus, und wer weiß, was es da schon wieder Neues in der Welt der Spielkonsolen gibt. Es ist wohl verständlich, dass Big N und Microsoft schnellere und leistungsfähigere Konsolen auf den Markt bringen werden. Wäre auch arm, wenn sie das nicht täten. Wie schon gesagt, in einem Jahr kann sich sehr viel ändern in der Industrie und Herstellung. Und der Gedanke: „Ich warte, bis die Xbox rauskommt," ist totaler Schwachsinn, denn dann braucht man sich gar keine Konsole zu kaufen. Was Besseres wird es immer geben, aber ewig warten ist auch Unsinn. In diesem Sinne,
Tim Battke
MISSIONCONTROL@GMX.DE

Wahre Worte, werter Leser.

Hi VG-Team!
Wenn man sich den Preis der PlayStation2 und das, was sie bisher leistet, anschaut, bleibt den meisten nur zu raten, die PS2 vorerst nicht zu kaufen! 869 Mark für Lo-Res Grafik ohne Anti-Aliasing? Da ist der Dreamcast zur Zeit eindeutig die bessere Wahl. Natürlich wird man diese Probleme der PS2 irgendwann in den Griff bekommen,

Darauf kannst du einen ... na ja, sei dir dessen sicher. ;-)

allerdings kommen dann auch schon bald Xbox und GameCube auf den Markt, die beispielsweise Anti-Aliasing von Anfang an beherrschen werden. Außerdem werden beide beim Start unter 869 Mark kosten. Man muss also erst abwarten, wie sich die Softwaresituation entwickeln wird. Für Segas Dreamcast gibt es zumindest schon jetzt viele innovative und vor allem hochwertige Spiele (*Space Channel 5*, *Jet Set Radio*). Und ich denke, dass auch in Zukunft viele gute Titel für Dreamcast erhältlich sein werden. Der Dreamcast ist seine 399 Mark, die er momentan kostet, also auf jeden Fall wert. Und obwohl ich bereits einen DC, eine PlayStation, einen PC und einige ältere Konsolen besitze und mir wahrscheinlich auch die Xbox holen werde,

werde ich wohl kaum (wie jeder andere Rennspielfreak auch) an der PS2 mit *GT3* vorbeikommen. Letztendlich muss jedoch jeder selbst wissen, für welche Konsole er sich entscheidet, da alle ihre Vor- und Nachteile haben. In diesem Sinne,
Hardy Kiwitt
TURBOHK@GMX.DE

Tach ...
Also: Zum einen muss ich erst mal sagen, dass ich keine PS2 kaufen werde. Ich denke, die Gründe, warum sich eine/r eine 1000-Mark-Konsole zulegt, könnten fast nur folgende sein: Jemand will einen DVD-Player und denkt sich, warum nicht einfach noch ein wenig Konsole nebenher. Oder er ist absoluter Sony-Fan und freut sich auf Spiele von Squaresoft

Etwa das hochgradig geniale Driving Emotion Type S?

oder Titel wie *GT 2000*, ganz zu schweigen von *MGS2*. Wäre ja verständlich, denn was an erstklassigen Titeln auf Sonys Gerät releast wurde, ist schwer zu überbieten. Aber 1000 Mark? Ich weiß nicht ... Jeder rational denkende Nicht-Krösus dieser Welt legt sich erst mal einen Dreamcast zu, wartet auf Preisrückgang bei Sony oder lässt sie womöglich ganz links liegen und greift zu Xbox oder GameCube, die preislich hoffentlich noch weniger als die Hälfte der PS2 kosten. Es tut mir leid, aber ich geb' keine 1000 Mark für eine Flaschenhals-Konsole aus. Also denn ... happy zocking wünscht euch der Schneemann
JANSCHNEE@GMX.DE

■ Betreff: Fehler im *Ready 2 Rumble 2*-Preview

Hi VG,
in der aktuellen Ausgabe (12/2000) schreibt ihr im PS2-Preview zu *„Ready 2 Rumble: Round 2"* (S.42): „... da Midway vor allem an der grafischen Präsentation enorm gefeilt hat und ein PS2-würdiges Sequel abliefert, das die DC-Version um Längen toppen könnte." Dazu zeigt ihr einige sehr schöne Screenshots ... die allerdings aus der DREAMCAST-VERSION des Spiels stammen! Schaut doch mal genau auf das Bild links in der Mitte, auf dem Afro Thunder gerade eine Seilsprung-Übung macht... es sind dort eindeutig Buttons vom DC-Controller zu erkennen ;-) Liebe Grüße – Nohead
NOHEAD@GMX.NET

Wow – da haben wir ja mal einen, der wirklich genau aufpasst ... Leider müssen wir jetzt alle enttäuschen, die sich möglicherweise tierisch freuen, wieder mal ein Haar in der VG-Suppe gefunden zu haben: Bei diesen Bildschirmfotos handelt es sich weder um einen ungewollten Fehler unsererseits, noch um gewollten Betrug am Leser. Falls ihr Rolands Szene-Chat der letzten Ausgabe gelesen habt, wisst ihr sicher, dass es mit dem Erstellen von PS2-Screenshots kleinere Probleme gab. Doch offensichtlich friert der Grabber nicht nur das Bild für einige Sekunden ein, sondern produziert ab und zu auch noch hässliche Streifen im Bild, die sich auch beim besten Willen nicht weg retuschieren lassen. Lange Rede, kurzer Sinn: Die Bilder waren hundsmiserabel und die Test-Version samt Entwickler-PlayStation schon lange aus dem Haus, in zehn Minuten musste das Heft aus dem Haus und uns blieb die Wahl: Ein Artikel ohne Bilder, die Bilder selber zeichnen oder die Presse-CD bemühen, die leider nur DC-Shots aufwies – bei einem Preview sicher keine Todsünde, wenn wir so was im Normalfall eigentlich auch eher vermeiden.



▲ Vielen Dank an Christian Mücke aus Streetz für die Artworks auf dieser Doppelseite.

■ ToX – Du nix japanisch?

Hi Daxus!
Gut zu sehen, dass ihr auch vermehrt Exoten in eure Pre- und Reviews nehmt. Nach neuesten Informationen soll *Dragon Quest VII* ja sogar in den USA 'rauskommen. Thanks Enix!

Ist inzwischen sogar schon bestätigt.

Eigentlich wollte ich dich aber auf einen kleinen „Fehler" aufmerksam machen. Du hast geschrieben, dass das Spiel in Japan bevorzugt DraQue genannt wird, was so nicht ganz richtig ist. Zunächst einmal wird der Spielname in Japan „Doragon Kuesto" (Katakana-Lesung) ausgesprochen. Da man oft verwendete Namen gerne abkürzt, lautet somit die Kurzfassung „Dora Kue" (wird so ausgesprochen, wie man's schreibt). Ja, sicher, so ein Riesenunterschied zu DraQue (englisch ausgesprochen) ist da auch nicht, aber als Japan- und Videospiele-Fan musste ich das einfach loswerden. Ansonsten, weiter so und mehr Import-Tests bitte! Have a nice day! dZ
DIGIZOMBIE@FREEZE.COM

Nicht schlecht – der diesmonatige Aussprache-Ehrenpreis geht klar an dich.

■ Selbermacher

Sali! Euer Bericht über den *RPG-Maker* für die PSX war äußerst interessant. Da auch ich ein Nippon-RPG-Suchtie bin, hab ich mal ein bisschen im Netz gesucht und gerade eben diese Adresse entdeckt: *http://finalfantasy.gamesweb.com/rpgmaker/downloads.html*. Dort findet man einen RPG-Maker für den PC – und dazu noch Freeware. Allerdings hat das Ganze, inklusive aller notwendigen Dateien, so um die 15 MByte. Des weiteren findet man dort bereits jede Menge vorgefertigter Charaktere, Backgrounds, Monster und so weiter. Hat sich anscheinend schon eine richtige kleine Szene entwickelt. Warum bin ich nicht schon früher auf den Trichter gekommen? Na ja, egal, wünsche angenehme Wartezeit beim Saugen – ich baue mir jetzt ein RPG.
Timo Treichel
TT@CLANKRIEGE.DE



■ Wie kommt ihr dazu, einfach schamlos das Swimsuit-Special vom PSM abzudrucken!?

■ Weil das PSM uns das genehmigt hat?

■ Hey, cooles Babe-Special! Aber wo zur Hölle ist die süße Maus aus Koudelka?

■ Auf ToX's Festplatte... ;-)

■ Ihr habt Axel doch nur, weil er aussieht wie Gil, und somit die Teenies lockt, euer Heft zu kaufen. Das ist unlauterer Wettbewerb, weswegen ich euch anzeige!

■ Bete darum, dass Axel diese Zeilen nicht zu Gesicht bekommt. (Er fühlt sich nämlich eher wie einer von den Hansons)

■ Ich find's echt schade, dass Heidi geht *heul*. Aber das Leben muss weiter gehen.

■ Wir auch. Und stimmen zu.

■ Oh Schreck, so'n Dreck, kein Half-Life-Test im Mag. Das lässt nur schlimm erahnen: Die Wartezeit sprengt glatt den Rahmen.

■ Pah – nicht annähernd so gut wie die witzigen und geistreichen Rhymes unseres allseits beliebten Dichters ToX.

■ Holdrioo, morgen is' wieder die neue Video Games do! Lasst uns frohlocken und ein Prosit auf's Zocken!

■ Denn ihr Leut, ich sag euch was: Zocken macht unheimlich Spaß. Unsre Konsolen, die sind uns heilig – wer's nicht kapiert, wird gleich gesteinigt.

■ Ich hab mir *Harvest Moon* fürs N64 gleich dreimal geholt! Gut, oder? Huldigt mir endlich!

■ Der nächste Schritt wäre dann eigentlich der eigene Bauernhof ...

➔

VIDEO GAMES

■ Chefredakteur: **Roland Austinat (ra), v.i.S.d.P.**
■ Berater des Chefredakteurs: **Jan Binsmaier (jb)**
■ Producer: **Christiane Wesoly**
■ Redaktion: **Alexander Olma (ao), Sönke Siemens (cs)**
■ Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: **Axel Boumalit (ab), Christian Daxer (cd), Heinrich Lenhardt, Ralph Karels (rk), Susan Rexheuser**
■ Lektorat: **Ursula Böhme (freie Mitarbeiterin)**
■ Redaktionsassistenz: **Catharina Brieden**
■ Design: **Kosta Christinakis**
■ Titeldesign: **Kosta Christinakis**
■ Fotografie: **Wild Side Pictures, Josef Bleier**
■ Titel-Artwork: **Oddworld Inhabitants**
■ So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: **089/45 06 84-70**, Fax: **089/45 06 84-49**
e-mail: **vg@future-verlag.de**

■ Geschäftsführer: **Stefan Moosleitner**
■ Publisher: **Suzanne Counsell**
■ Anschrift des Verlages: **Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München**
Telefon **089/450-6 84-0** ■ Telefax **089/45 0-6 84-89**
■ Anzeigenleitung (verantwortlich für Anzeigen): **Guido Klausbruckner**
■ Anzeigenverkauf: **Simone Müller (-44)**
■ Anzeigenverwaltung und Disposition: **Brigitte Swoboda (-420)**, Fax: **(-950)**
■ So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: **089/45 0-6 84-45** ■ Fax: **089/45 0-6 84-50**
■ Anzeigenpreise: **Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000**

■ Bestell- und Abonnement-Service: ***VIDEO GAMES* Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München**
Tel.: **089/2 09 59-138** ■ Fax: **089/2 00 281 00**
■ Einzelheft: **DM 6,50**
■ Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): **DM 67,20, EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)**
■ Jahresabonnement Ausland: **DM 91,20, EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)**
Österreich: **Jahresabonnementpreis: öS 552,-**
Schweiz: **Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20**
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: **MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching**
■ Erscheinungsweise: **monatlich**
■ Vertriebsleitung/-marketing: **Werner Hirschberger**
■ Herstellungsleitung: **Brigitte Feigel**
■ Druck: **MOHN Media, Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh**

„Die Future Verlag GmbH ist zu 100% im Besitz von Future Publishing Holdings Limited, die zu 100% von The Future Network Plc., beide Beaufort Court, 30, Monmouth Street, Bath BA 1 2 BW, England gehalten.
An The Future Network Plc hält kein Aktionär 25% oder mehr des Aktienkapitals.
Aufsichtsratsmitglieder sind Chris Anderson (Vorsitzender), Greg Ingham, Ian Linkins, Roger Parry, Brendan Clouston, Michael Pennington, Elisabeth Murdoch."



IVW

Ooops!
vg@future-verlag.de

In der letzten Ausgabe gab's keinen einzigen Fehler. So etwas machen wir nämlich nicht. Jede VG ist perfekt und ein fehlerfreier Quell des Lesevergnügens. Oder etwa doch nicht? Here we go:

■ Seite 9, PlayStation2 – der Start. Der Kasten "Die Hardware-Fragen" war wohl etwas zu klein für den abgegebenen Text. Hier der fehlende Teil: „ebenfalls kein Spieler beschwert."

■ Seite 16: Links oben fehlt die Headline „News Focus"

■ Bei der Headline des „Bemani-Kastens", Seite 19, rechts oben handelt es sich bedauerlicherweise lediglich um Blindtext.

■ Seite 28, Interview mit Shigeru Miyamoto: Der Design-Gott spielt natürlich nicht *Sambe de Amigo* (Vorspann), sondern *Samba de Amigo*.

■ Seite 88: Dass unsere Zwischenüberschrift zwar immer witzig, geistreich und doll sind, sollte inzwischen jeder mitbekommen haben. Dass wir das aber auch in der Form hinschreiben müssen ...?

■ Seite 112: Mangelndes Oldie-Wissen? In der *Gradius 3* & *4*-Compilation stecken nicht zwei angestaubte Oldies, sondern nur einer. *Gradius 4* ist nämlich noch relativ neu – aus dem Jahre 1999, um genau zu sein.

■ Auf Seite 122 hat sich unser lieber Axel gegen Ende des Artikels ein paar mal vertippt. Es handelt sich selbstverständlich nicht um NHL-, sondern um NFL-Games.

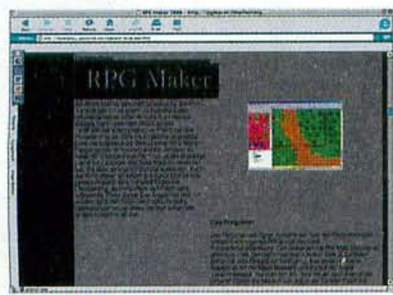
■ Last but not least: Die Tipps zu *Dynasty Warriors 2* auf Seite 137. Das Game gibt's, wie jeder wissen sollte, für die PlayStation2 und nicht für Dreamcast.



Yo – cool, man! Danke für den Hinweis. Na, zum Glück sind 15 MByte bei unserer Redaktions-Standleitung nicht unbedingt ein Problem ... Ich kann die Seite nur weiter empfehlen – deshalb also an dieser Stelle ein Link und zwei kleine Bildschirmfotos. Tja, Leute: Viel Spaß beim Basteln.

■ **Unendliche Geschichte**
Hi Tox beziehungsweise Future-Verlag-Sklave,

Sklave ist nur, wer sich als Sklave fühlt. Ich beispielsweise fühle mich durch die Fußketten nicht im geringsten in meiner Freiheit eingeschränkt.







▲ **Das Tool ist cool: *RPG-Maker*-Fans mit I-Net-Anschluss sollten hier unbedingt vorbeisurfen.**

Secret of Mana 3 gibt's sehr wohl in einer englischen Fassung, wenn auch nur für Emulatoren oder für Leute mit Copy-Stations. Mich wundert's übrigens nicht, dass dieser Teil der Serie nicht offiziell in den Westen gekommen ist, bei diesen vielen Out-tros und Charakterzusammensetzungsmöglichkeiten.
Christian Arlt
PHOENIX_ASH@GMX.DE

Dass Secret of Mana 3 *schon seit langem als englischsprachige Version „erhältlich" ist, ist mir natürlich bekannt. Da ich aber aus Prinzip nicht unbedingt positiv zum Thema Raubkopien beziehungsweise Emulatoren eingestellt bin, lasse ich diesen Punkt generell gerne unter den Tisch fallen. Es zählen halt nur die Originale.*

■ **Flashback**
Hallo VGler! Ich möchte Beschwerde bezüglich eures Flashback über *Streets of Rage* einlegen. Weder *Streets of Rage* noch *Final Fight* waren die Begründer des seitlich scrollenden Beat'em-Ups! *Double Dragon* erschien doch wohl schon einige Jährchen vorher, oder?
Grüße, Philipp PHIL@SERVATIUS.ORG

Du sprichst wohl von dem Kasten „Historisch wertvoll, weil ...", oder? Da hast du natürlich vollkommen Recht – so hätten wir den Satz vielleicht nicht schreiben sollen. Im Flashback geht es allerdings nicht darum, Spiele zu erwähnen, nur weil sie neue Genres begründet haben. Wir wollten einfach noch einmal längst vergangene Spieleperlen kurz würdigen.

Sers VG´ler,
ich habe mir mal wieder die neue VG (12/2000) zugelegt und muss sagen: absolut top. Vor allem die neue Rubrik Flashback finde ich absolut genial. Auf jeden Fall, finde ich, gehört so eine Rubrik in eine Videospiel-Zeitschrift, und diese eine Seite (vielleicht auch mal zwei), denke ich, könnt ihr pro Ausgabe schon „opfern", um entsprechenden Games (beziehungsweise Serien) zu huldigen. Und diejenigen, die's nicht interessiert, blättern halt drüber, aus, Ende. Außerdem muss ich auch noch ein Lob für die Rubrik „Freaks in Focus" aussprechen (ebenfalls ziemlich interessant). Also in diesem Sinne weiter so (auch immer fleißig Import-Tests), und tschüss
Anwex
ANWEX@GMX.DE

Dank für dein Lob! Die beiden Rubriken werden sicherlich noch länger in unserem Heft zu finden sein. By the way: Wenn ihr spezielle Spiele gerne im Flashback sehen würdet, dann schreibt uns doch bitte eine kleine Mail – eventuell auch mit Begründung, warum gerade dieses Spiel gewürdigt werden sollte.

■ **News in 11/2000**
Hi VG!
In Ausgabe 11/2000 auf Seite 11 steht im USA-Kasten etwas von NES-/SNES-Emulatoren für DC. Könntet Ihr das mal etwas präzisieren? Wo gibt's das? Was kostet das? Keiner, den ich gefragt habe, hat bisher davon gehört. Danke, bis demnächst, Ervenich
ERVENICH@GMX.NET



▲ **Tja, so würde es in englisch aussehen. Warum sich Square nicht dazu entschlossen hat, dieses durchwegs geniale Game zumindest in USA zu veröffentlichen, ist uns ein Rätsel.**

Web-Sites des Monats

■ Nach dem Babe-Junk (Igitt, Bronco, wie konntest du nur!) in der letzten Ausgabe jetzt wieder was Vernünftiges – Rollenspiele! Wenn ihr mehr über eure Lieblings-Games wissen, Hintergründe abchecken und Tipps durchforsten wollt, seid ihr bei folgenden Seiten genau an der richtigen Addresse: **www.rpgheaven.de, www.rpgheaven.de.vu** und **www.squareworld.de**. Bei ersterem geht's um Rollenspiele allgemein (also auch PC) mit vielen Interviews und News, das Kürzel .vu bringt euch auf Gregs Fanpage und bei Squareworld geht's natürlich hauptsächlich um die Final-Fantasy-Macher. Viel Spaß beim Surfen!



Klar, wenn du ein wenig im Internet surfst, wirst du sicherlich einige Emulatoren für DC finden. Die Spiele inklusive Emulator brennst du dann auf CD und kannst sie dann auf deinem Dreamcast spielen. Doch Vorsicht! So ganz legal (Urheberrecht!) ist die ganze Sache nicht, weshalb wir dir an dieser Stelle natürlich keine URL liefern können.

■ **Making of X-Box**
Hallo VG!
Ich habe den X-Box-Bericht sehr aufmerksam durchgelesen und ich muss Euch ein dickes Kompliment machen! Solche Hintergrundinformationen findet man selten, Ihr solltet viel mehr davon bringen!

Roland spricht: Merci für das Lob – mir hat der Artikel in unserer amerikanischen Schwesterzeitschrift auch so gut gefallen, dass ich alles daran gesetzt habe, ihn auch ins Heft zu bekommen. Hat geklappt!



Forumthema des Monats

■ Thema Classic: Wie ihr ja wisst, vergeben wir den Gold-Classic ab 80 Prozent, bei 90 Prozent winkt dann unser Platin-Classic. Wir überlegen jedoch gerade, ob wir nicht die Classic-Grenze auf 85 Prozent anheben sollen, um noch deutlicher die Spreu vom Weizen zu trennen und wirklich nur die absoluten Must-Have-Titel auszuzeichnen. Was haltet ihr davon? Gute Idee – schlechte Idee? Sollten wir diese Änderung vornehmen? Und wie sieht es dann mit dem Platin-Classic aus? Beibehalten? Auf zum Beispiel 95 Prozent erhöhen? Ganz abschaffen? Tell us.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

In unserem lokalen Forum (www.wog.ch) wird zur Zeit heftig über diesen Beitrag diskutiert, denn einige sind der Meinung, dass es sich beim Making of Xbox um eine billige (oder teure) Werbeaktion handelt. Es wird gemunkelt, dass ihr dadurch die Lizenz erhalten habt, das offizielle Xbox-Magazin drucken zu dürfen. Ich frage euch ganz ehrlich, ob da etwas dran ist! Ich war eigentlich der Meinung, dass die VG immer objektiv war und auch in Zukunft nicht damit aufhören würde ... Gruß, Pierre
PRAIBLE@GMX.NET

Roland spricht weiter: Nix da – die Lizenzverhandlungen laufen schon seit Monaten, und das direkt in den USA/England, wo die die Video Games so gut wie gar nicht kennen dürften – jedenfalls nicht bei Microsoft. Ob die Amerikaner bei Imagine unsere Hefte regelmäßig bekommen, weiß ich ebenfalls nicht. Future/Imagine hat die Lizenz bekommen, weil sie von allen Verlagen weltweit in den meisten Ländern Vertriebsnetze und Spiele-Zeitschriften besitzen. Die VG ist und bleibt objektiv und wird in ihren Wertungen eher noch härter werden. Promise!

■ Schneller surfen will ich!
Hello!

Chello!

Ihr bringt echt eine coole Zeitschrift raus. Ich wollte euch eigentlich nur fragen, wo ich ein 56-kbps-Modem für meinen DC her bekomme. Ich habe schon alles Mögliche probiert, aber es ist leider nichts dabei rausgekommen. Da jedoch die 56-kbps-Modems aus den USA nach euren Aussagen ja kompatibel zu unseren PAL-DCs sind, muss ich jetzt unbedingt eines haben – ich will endlich in einer annehmbaren Geschwindigkeit surfen.

FABIAN.STEINHOFF@DE.DREAMCAST.COM

Zumindest bei uns in der Redaktion funktionierte das US-Modem problemlos mit PAL-DCs. Wo du aber so ein Ding besorgen kannst? Da können wir dir leider nur eine längere Suche im Netz empfehlen. Oder du probierst folgendes: Rufe in der Dream-Key-Software das AT-Option-Menü auf, und gib in die AT-Kommando-Textbox einfach „AT28=56" ein. Fertig. Für diesen Versuch übernehmen allerdings weder wir, noch irgendjemand anders die Verantwortung.

▲ Gehört in jede Ausgabe: die genialen Bilder von André Stroetzel (Schwelm) sind schon verdammt stark gelungen.

Kontakt

Anschrift des Verlags
Redaktion *VIDEO GAMES*
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h
81671 München
Telefon
089 - 45 06 85 70
Fax
089 - 45 06 84 49
E-mail
vg@future-verlag.de

Szene-Chat

Der zweite Videospiele CRASH?

An der Börse kommt das Unheil eines Crashs meist nicht schleichend, sondern über Nacht: Die aus Panik resultierenden Massenverkäufe entbehren oft jedweder rationalen Grundlage. Folge: Die Kurse donnern im freien Fall nach unten. Beim bisher ersten und einzigen Videospiele-Crash anno 1984, der die legendären Atari-VCS-Konsolen, CBS' Colecovision, Mattels Intellivision und MBs Vectrex in der Versenkung verschwinden ließ, waren die bestimmenden Faktoren wie eine Flut erschreckend schlechter Spiele und das Aufkommen der Heimcomputer-Ära zwar andere, das Ergebnis jedoch das Gleiche: Die Leute hörten auf, Videospiele zu kaufen. Genau diesen Fall haben wir nun in good old Germany: Absolute Top-Titel wie *Tony Hawk's Pro Skater 2* für die PlayStation können froh sein, wenn sie in Sachen Verkaufszahlen noch in den fünfstelligen Bereich rutschen. Herausragende Lizenzen wie *F355 Challenge* für Dreamcast gehen gerade mal lächerliche 2000 Mal über den Ladentisch – und das kurz vor Weihnachten! Noch vor zwei Jahren stießen Top-PS-Games in Stückzahl-Regionen von 200.000 und mehr Exemplaren vor. Sind die Spieler wie schon seinerzeit die Flut an Konsolen und durchschnittlichen Spielen leid oder wird einfach nur noch kopiert?
Zumindest in Deutschland wird Sony mit seiner PS2 für 1000 Mark, für die in absehbarer Zeit keine Preissenkung anzustehen scheint, der Third-Party-Industrie vermutlich nicht entscheidend unter die Arme greifen, denn die Absatzzahlen dürften aller Voraussicht nach nicht sprunghaft in die Höhe schnellen. Auf Xbox und GameCube warten? Zukunftsmusik für den Durchschnittsspieler und die Hersteller.
Die Frage lautet demnach: Mit welcher Plattform macht ein Entwickler im nächsten Jahr Gewinn? Mit der altersschwachen und ausgereizten PS? Nein, siehe oben. Mit dem zwar genialen, aber nicht sehr verbreiteten Dreamcast? Nein, siehe oben – da müsste schon viel mehr Marketing-Power von Sega kommen. Mit der für Normalspieler noch unbezahlbaren PS2? Nächstes Jahr sicher nicht.
Die Folgen? Einige finanziell gebeutelten Third-Party-Studios wie Crave oder Acclaim laufen Gefahr, schließen zu müssen. Dazu wird die Qualität der PAL-Versionen (Synchronisation, Übersetzung) mangels potentieller Abverkäufe sicher nicht zunehmen. Ein zweiter Super-GAU in Form eines Crashs steht uns durch die derzeit angespannte Situation des Generationswechsels sicher nicht bevor – dazu sind die Märkte USA und Japan viel zu stark. Für Deutschland sind die Aussichten für das nächste Jahr jedoch nicht besonders rosig – die Goldgräberstimmung im Videospiel-Reich ist erst mal vorbei. RK

Starlancer

DC Weltraum-Action in edelster Bombast-Grafik

Kennt ihr Chris Roberts? Nein, nicht den abgehalfterten Schlagersänger, sondern den Spieldesigner, der unter anderem für die legendäre *Wing Commander*-PC-Reihe verantwortlich ist, deren Teile drei und vier auch für PlayStation-Jünger umgesetzt wurden. Die Mischung aus Weltraum-Action und dichter Story machte Roberts reich und berühmt: Inzwischen arbeitet er zusammen mit seinem Bruder Erin in der eigenen Firma namens Digital Anvil an neuen Projekten. Eins davon ist *Starlancer*, das vor einem halben Jahr für PCs erschienen ist.

Die DC-Version, die wir bereits spielen konnten, sorgte schon durch ihre tolle Grafik für Aufruhr im Spielezimmer. Lens-Flare-Effekte, kernige Explosionen und riesige Trägerschiffe tummeln sich auf dem Bildschirm – wohl dem, der eine VGA-Box besitzt. Die Programmierer haben wirklich das Äußerste aus dem Dreamcast herausgekitzelt, denn die DC-Version der Weltraum-Ballerei ähnelt dem PC-Bruder wie ein Ei dem anderen. Natürlich ist auf Segas Konsole auflösungstechnisch bei 640 mal 480 Punkten Schluss, aber sämtliche Cockpit-Instrumente und Head-Up-Displays lassen sich kristallklar und problemlos ablesen.

Die Steuerung, die bei Konsolen-Sims immer etwas heikel ist, wurde ziemlich genial an den Controller angepasst – ihr vermisst die Tastatur keine Sekunde. Sogar PS-Konkurrent *Star Trek: Invasion* zieht da mit seiner sehr sensibel reagierenden Analogsteuerung den Kürzeren. Worum geht's bei der Story überhaupt?

Starlancer

DC

- Genre: **SF-Simulation**
- Entwickler: **Digital Anvil/Warthog**
- Hersteller: **Ubi Soft**



Dezember 2000

- Erster Eindruck
Furioser SF-Action-Kracher



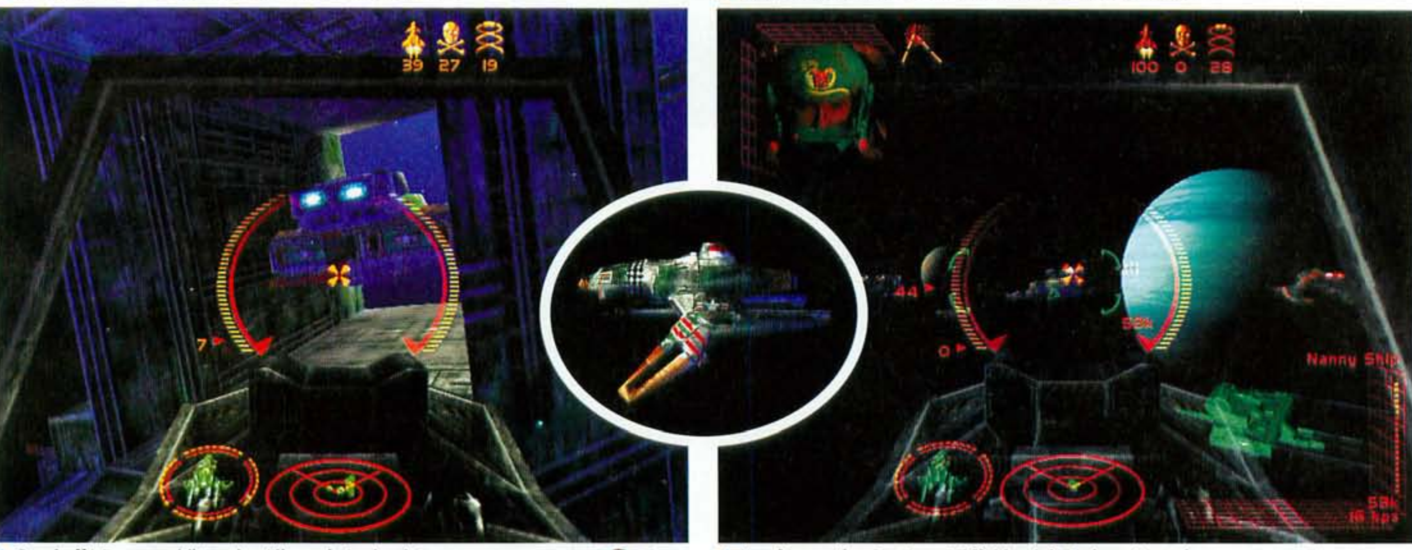
▲ **Energie! Viele Zwischensequenzen erscheinen in der Spielgrafik.**



▲ **Dramatik: Wer ist schneller, der Raumtorpedo oder ihr?**



▲ **Beeindruckend: Ein Großraumschiff verdeckt die Sonne**



▲ **Geschafft: Der zu schützenden Flieger ist gelandet.**

▲ **Bereit zum Einsatz: Eure Staffel begleitet einen Konvoi.**





In *Starlancer* sind diesmal nicht böse Aliens eure Feinde: Die westliche Allianz, bestehend aus Amerikanern, Briten, Franzosen und sogar Deutschen, wird von der östlichen Koalition attackiert. Dreimal dürft ihr raten, aus welchem Land die Schiffe mit dem roten Stern stammen ...

Heißer Krieg im All

Mutig meldet ihr euch zum Einsatz im Weltraum und werdet prompt ins 45. Geschwader gesteckt, das bei allen Feindberührungen an vorderster Linie dabei ist. Schöne Aussichten, doch immerhin dürft ihr euch vor fast jedem Ausflug ins All euer Schiff samt Strahlenkanonen- und Raketen-Bewaffnung aussuchen. Eure Missionen beschränken sich jedoch nicht nur auf wildeste Schießbuden-Aufträge. Ihr unternehmt beispielsweise Patrouillenflüge durch ungesicherte Raumgebiete, gebt größeren Schiffen Geleitschutz und müsst dabei gegnerische Torpedos abfangen. Mal geht es ins Innere eines Asteroiden, dann wieder in ein feindliches Raumdock. Großraumschiffe der östlichen Koalition kriegt ihr alleine oft nicht klein: Ihr müsst euch dann solange eurer Haut wehren, bis euch die Allianz ein paar Schlachtkreuzer als Verstärkung hinterherschickt. In der Zwischenzeit könnt ihr ja schon mal Schutzschirme und Waffensysteme der Koalitionsschergen unschädlich machen. Anders als in *Wing Commander* sind die Zwischensequenzen diesmal keine Filme mit echten Schauspielern, sondern wurden im Computer berechnet. Knapp eine halbe Stunde solcher Szenen sollen im Weltraum für Spannung sorgen. Dazu kommen etliche Sequenzen in der Spielgrafik, die während der Missionen ablaufen und beispielsweise zeigen, wie dicke Schlachtschiffe der westlichen Allianz kurzen Prozess mit Unruhestiftern der östlichen Koalition machen. Beide wirken absolut professionell und sorgen für mächtig Atmosphäre.

„Gegen *Starlancer* sehen *Colony Wars* und Co. ganz schön alt aus."

Atmosphärische Störung

Einen Haken hat *Starlancer*: Ihr könnt keinen Piloten mehr gezielt anfunken und auch auf eurem Heimatschiff dürft ihr euch nicht mehr mit Crew-Mitgliedern, Vorgesetzten oder einem Barkeeper unterhalten. Außer eurer Kabine, einem Simulator und dem Briefing Room gibt's keine begehbaren Räume – schade! Dafür plant Digital Anvil auch für die DC-Version einen Mehrspieler-Online-Spielmodus, bei dem bis zu acht Spieler gleichzeitig in die unendlichen Weiten des Weltalls starten können – abwarten, inwiefern diese Option bei uns in Deutschland funktionieren wird.

Auf alle Fälle steht Dreamcast-Besitzern mit *Starlancer* ein echter Knüller bevor, gegen den *Colonoy Wars* und Konsorten ganz schön alt aussehen. RA

▲ Klar, Bond kriegt die Girls! In den Replays sieht die Grafik übrigens noch einen Tick besser aus.

▲ Die bayerischen Motorenwerke dürfen natürlich nicht fehlen. Immerhin waren die Bond-Movies die beste Werbung.

▲ Um den Hubschrauber zu erledigen, steht euch nur eine Rakete zur Verfügung. Verpatzt ihr den Schuss, müsst ihr von vorne beginnen.

▲ Nach jeder erfolgreich beendeten Mission erwartet euch ein kurzes Movie. Dabei handelt es sich um eine Mischung aus FMV und Spielgrafik.

007 Racing

PS Verwandelt die Straßen im Auftrag eurer Majestät in ein Schlachtfeld.

Dass sich die Bond-Lizenz ausgezeichnet für Ego-Shooter eignet, ist kein Geheimnis. Aus den Abenteuern des erfolgreichsten Geheimagenten der Welt einen Racer zu basteln, klingt im ersten Moment etwas ungewöhnlich.

Bei näherem Hinsehen macht das Ganze jedoch mächtig Sinn. So bestechen seit jeher die Bond-Filme neben atemberaubenden Stunts, exotischen Schauplätzen und verführerischen Gespielinnen nicht zuletzt mit James Bonds Dienstwagen, neben denen Jans Future-Mercedes wie ein Matchbox-Auto aussieht. Diese Tradition begann mit dem legendären Aston Martin DB5 bereits in "Goldfinger", dem dritten Bond-Streifen, und dauert bis zum heutigen Tag an. Auch wenn böse Stimmen behaupten könnten, dass die Bond-Filme zunehmend als Product-Placement-Plattform eines bayerischen Automobilkonzerns herhalten müssen – an Faszination haben die Vehikel mit ihren unglaublichen Sonderfunktionen nichts verloren.

Zum Glück verzichtete Electronic Arts darauf, die Fahrzeugpalette in ein simples Rennspiel zu verpacken. Ihr werdet stattdessen durch diverse Missionen geschickt, die ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten und einen interessanten Querschnitt durch alle Bond-Streifen versprechen. Während es in einigen Missionen "nur" darum geht, einer Vielzahl schwer bewaffneter Gegner den Garaus zu machen, besteht eure Aufgabe in anderen Leveln darin, Agentenkollegen aufzusammeln oder schlichtweg eure Haut zu retten. Der Schlüssel zum Erfolg liegt dabei weniger in schnellem Fahren (auch wenn dieser Aspekt alles andere als zu kurz kommt), sondern im wohl überlegten Einsatz der Extras.

007

Q, dein Freund und Helfer

In jeder der Missionen steht euch dabei ein anderes Fahrzeug zur Verfügung, das selbstverständlich von Q, dem Daniel Düsentrieb des MI6, mit ganz besonderen Fähigkeiten ausgestattet wurde. Dazu zählen so hilfreiche Extras wie Maschinengewehre, Ölspuren oder Luft-Boden-Raketen, die ihr normalerweise auch beim besten Tuner nicht erhaltet. Zwischen den Missionen erhaltet ihr ausführliche Missionsbesprechungen von M und Ratschläge von Q, die ebenso wie die Kommentare im Spiel in bester Sprachausgabe aus den Lautsprechern ertönen. Auch der Soundtrack fesselt und basiert erwartungsgemäß auf dem bekannten Bond-Thema, auch wenn sich die Musik je nach Level oder Situation verändert. Grafisch überzeugt bereits die uns vorliegende Preview-Version, auch wenn die auf einer weiter entwickelten *Need for Speed*-Engine basierende Optik unter gelegentlichen Pop-Ups und Clipping-Fehlern leidet. Laut Electronic Arts sollen diese bis zum finalen Release beseitigt werden. Ebenfalls noch nicht implementiert waren die Mehrspieler-Modi, in denen ihr euch gegenseitig Bomben an die Fahrzeuge heftet oder heiße Gefechte in verwinkelten Kampfarenen liefert. AB

007 Racing



- Genre: **Action-Rennspiel**
- Hersteller: **EA**
- Entwickler: **Eutechnyx**

Dezember 2000

- Erster Eindruck
Furioser Bond-Racer mit vielen Extras!



▲ Hinter dem Checkpoint geht es mit euch steil bergauf.

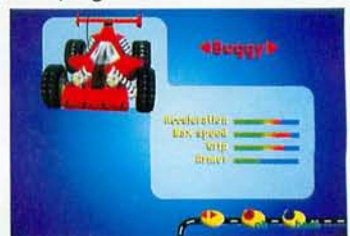


▲ Oben? Unten? Wen interessiert es? Hauptsache, es geht voran.


▲ Der obligatorische Strand-Buggy darf natürlich nicht fehlen.



▲ Seinen richtigen Reiz wird *Toy Racer* wahrscheinlich erst mit menschlichen Gegnern entfalten.



▲ Schumi lässt grüßen! Dieser Flitzer überzeugt durch seinen Top-Speed.



▲ Friedenspanzer: Auch dieses Hippie-Gefährt hat keine Grundbewaffnung.



▲ Wie immer unterscheiden sich die Vehikel in ihrer Fahrleistung ganz erheblich.

Toy Racer

DC Kräftemessen der Spielzeuge – diesmal ein wenig friedlicher.

Acceleration
Max speed
Grip
Armor

Den meisten von euch dürfte das geniale *Toy Commander* noch in bester Erinnerung sein. Mit allerlei Fahrzeugen aus der Spielkiste ging es darum, durch geschicktes Taktieren und den strategischen Einsatz und Wechsel der Vehikel verschiedene Puzzles zu lösen.

Im Anfang nächsten Jahres erscheinenden *Toy Racer* kommen dieselben Gefährte und sogar einige neue Spielzeug-Racer zum Einsatz. Nur auf die Fluggeräte werdet ihr verzichten müssen. Das ist allerdings auch bis zu einem gewissen Punkt sinnvoll, da euch nun keine Rätsel mehr erwarten, sondern eure Aufgabe darin besteht, in klassischer Fun-Racer-Manier gegen die DC-CPU oder menschliche Gegner zu bestehen. Dabei soll es übrigens auch in der deutschen Version möglich sein, online gegen bis zu sieben andere Spieler anzutreten.

Safari und Klopapier

Der ungewöhnliche Fuhrpark enthält außer knallbunt bemalten Spielzeugpanzern, Baggern und Safari-Jeeps sogar fahrende Zahnpastatuben. Darüber hinaus ist das Streckendesign gut gelungen. Auch, wenn die Automobile an sich über keine Bewaffnung verfügen, brauchen sich destruktive Charaktere unter euch keine Sorgen machen: Auf den Tracks sind überall interessante Verteidigungsvarianten verteilt. Diese präsentieren sich zwar als Reißzwecken, Bleistifte oder kleine Wirbelwinde – sie sind aber genauso wirkungsvoll wie die aus anderen Titeln bekannten Vernichtungsutensilien. In der Preview-Version waren bislang zwar nur vier Tracks spielbar, doch diese haben es in sich. So erwartet euch themenbezogen eine interessante Mischung aus typischen Einrichtungs- und Gebrauchsgegenständen, die natürlich im Größenverhältnis zu eurem Spielzeug-Racer gigantisch wirken. Herumliegende Bücher oder eine Klopapierrolle verwandeln sich schnell in unüberwindbare Hindernisse.

Schwerkraft ausgeschlossen

Das Besondere an den Strecken sind weniger ihre Spielzeug-mäßigen Proportionen, als vielmehr die Tatsache, dass die Schwerkraft schlicht und ergreifend keine Rolle spielt. Bei den meisten Tracks fahrt ihr beispielsweise ohne weiteres an der ebenfalls mit einer Fahrbahn und Objekten bestückten Decke entlang. Die sich dadurch ergebenden Verwirrungen könnt ihr euch ja sicher vorstellen ... Im Mehrspieler-Modus kommt es so zu interessanten Situationen, wenn euch der vermeintlich vor euch fahrende Gegner plötzlich von der Decke beschießt. Inwieweit auch die CPU-Fahrer eine Herausforderung darstellen, können wir leider noch nicht beurteilen, da diese noch nicht implementiert waren. Doch wir hoffen, euch vor dem finalen Release noch weitere Infos zu diesem Titel präsentieren zu können. AB

Toy Racer

DC

- Genre: **Action-Rennspiel**
- Hersteller: **Sega**
- Entwickler: **No Cliché**

Januar 2001

- Erster Eindruck

Fun-Racer mit ungewöhnlichen Perspektiven



Schätze im Reich der Videospiele

Nicht alle Spiele sind ein Jahr nach dem Kauf nur noch ein paar Mark fünfzig wert. Einige wenige verzeichnen gar imposante Wertsteigerungen. Wir verraten euch, welche – und weshalb.

Videospiele als Wertanlage – wer mit dieser Theorie bei seinem vom grassierenden Börsenfieber infizierten Freundeskreis hausieren geht, erntet mit Sicherheit ein mitleidiges Lächeln. Womit die Kumpels sicher nicht ganz Unrecht haben, denn im Gegensatz zu Aktien zeigt bei schätzungsweise 99 Prozent aller Spiele die Wertkurve steil nach unten. Aktuelle PlayStation- oder N64-Titel sind oft schon nach dem Auspacken nur noch die Hälfte wert. Wer jedoch ein geschicktes Händchen und ein feines Näschen, gepaart mit jahrelanger Videospielerfahrung besitzt, kann sich durchaus einige Rosinen herauspicken, die sich neben Spielspaß in barer Münze auszahlen.

Ausländische Special Editions aus Japan und den USA, wie etwa das goldene US-*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*-Modul (N64) oder die seinerzeit ausschließlich japanischen Konami-Aktionären angebotene goldene Version des *Metal Gear Solid*-Premium Package sind Beispiele dafür. Auch Games mit seltenem Spezial-Zubehör wie den *Virtua On*-Twin-Sticks oder den japanischen *Samba de Amigo*-Maracas (Marktwert vor dem PAL-Release circa 550 Mark!) sind ein guter Tipp. Ganz wichtig für angehende Sammler ist es, sich im Kaufverhalten antizyklisch – sprich entgegen der Masse – zu verhalten.

Ab 1996 gaben beispielsweise viele Neo-Geo-Freaks den Glauben an ihr System auf, weil sie mit leuchtenden Augen auf die unglaublichen Polygon-Grafiken von PlayStation und Saturn schielten. Die darauf erschienenen Module wie *Kizuna Encounter - Super Tag Battle*, *Ultimate 11* oder *Ninja Masters* wurden daraufhin mangels Interesse vor allem als US-Version nur in minimaler Auflage produziert und sind für loyale Anhängern, die dabei geblieben sind, heute nahezu unbezahlbare Schätze.



▲ Dieser Bomben-Shooter ist seine 250 Mark locker wert.

Radiant Silvergun

Dieses fulminante Polygon-Ballerspiel der Laser-Zauberer Treasure versetzte vor zwei Jahren die Shoot'em-Up-Fangemeinde in Verzückung und gilt seitdem als eines der besten, wenn nicht das beste Spiel des Genres überhaupt.

System: Sega Saturn
Genre: 2D-Verikal-Shoot'em-Up
Hersteller: Treasure
Version: Japan
Jahr: 1998
Spielqualität: Überragend
Damaliger Preis: ca. 130 Mark
Heutiger Preis: ca. 250 Mark
Wertsteigerung: ca. 100 Prozent
Grund: Exzellente Gameplay-Qualität, niedrige Auflage, Japan-only
Kaufempfehlung: Eindeutig ja – einer der besten Shooter überhaupt.

Comix Zone

Japaner mögen keine US-Games. Das zeigt sich wieder mal bei *Comix Zone*, das offenbar nur widerwillig in einer Mini-Stückzahl in Nippon aufgelegt wurde und deshalb im Gegensatz zur US-Version unter Fans hoch gehandelt wird.

System: Sega Mega Drive
Genre: 2D-Action
Hersteller: Sega
Version: Japan
Jahr: 1995
Spielqualität: Gut
Damaliger Preis: ca. 100 Mark
Heutiger Preis: ca. 320 Mark
Wertsteigerung: ca. 220 Prozent
Grund: Niedrige Japan-Auflage, da US-Herkunft
Kaufempfehlung: Nein – gibt's als US-Version fast geschenkt.

▼ Nur als japanische Version sehr selten und dementsprechend kostspielig.





▲ *Kizuna* initiierte das heute bei Beat'em-Ups sehr beliebte Tag-Feature.

Kizuna Encounter – Super Tag Battle

Ein echtes Kleinod – selbst unter eingefleischten Neo-Geo-Fans haben nur wenige diesen Fighter, der das Tag-Battle-System begründete, jemals gespielt.

System: Neo Geo Modul
Genre: 2D-Beat'em-Up
Hersteller: SNK
Version: USA
Jahr: 1996
Spielqualität: Exzellent
Damaliger Preis: ca. 500 Mark
Heutiger Preis: ca. 1.300 Mark
Wertsteigerung: ca. 160 Prozent
Grund: Minimale US-Auflage
Kaufempfehlung: Nur wenn es unbedingt US sein muss, sonst tut's auch die etwas billigere Japan-Version.

Metal Slug

Dieses brachiale Söldner-Spiel mit seinem speziellen Charme ist mittlerweile in jeder Version selten – sei es PS, Sat oder Neo Geo CD. Am teuersten und praktisch unbezahlbar bleibt jedoch die US-Modul-Version.

System: Neo Geo Modul
Genre: 2D-Action-Shooter
Hersteller: Nazca/SNK
Version: USA
Jahr: 1996
Spielqualität: Exzellent
Damaliger Preis: ca. 500 Mark
Heutiger Preis: ca. 2.500 Mark
Wertsteigerung: ca. 400 Prozent
Grund: Vielleicht das seltenste NG-Modul überhaupt
Kaufempfehlung: Nur, wenn bei euch Geld von der Decke wächst!

▼ Uuunglaublich schwer zu bekommen und wahnsinnig teuer: *Metal Slug.*



News-Special: Wertvolle und seltene Spiele

Garou - Mark of the Wolves

Eines der letzten und besten NG-Games aller Zeiten mit absoluten Deluxe-Animationen der Kämpfer. Wer es sich als NG-Besitzer nicht vorbestellt hat, wird sich jetzt wahrscheinlich in den Hintern beißen.

System: Neo Geo Modul
Genre: 2D-Beat'em-Up
Hersteller: SNK
Version: USA
Jahr: 2000
Spielqualität: Überragend
Damaliger Preis: ca. 800 Mark
Heutiger Preis: ca. 1.250 Mark
Wertsteigerung: ca. 60 Prozent
Grund: Mini-Auflage von ca. 800 Stück
Kaufempfehlung: Ja – da es eines der besten NG-Beat'em-Ups ist, muss der Neo-Fan in den sauren Apfel beißen.

▼ Das beste und teuerste *Fatal Fury*: *Garou – Mark of the Wolves.*





▲ Existiert in Japan nur 1.500 Mal: der Shooter Sapphire von Hudson Soft.

Sapphire

Heutzutage nicht mehr unbedingt vom Hocker reißender Vertikal-Shooter, der dank gutem Gameplay aber noch immer für eine Runde taugt. Die Mikro-Auflage sorgte hier für den rasanten Preisanstieg.

System: PC-Engine
Genre: 2D-Vertikal-Shoot'em-Up
Hersteller: Hudson Soft
Version: Japan
Jahr: 1995
Spielqualität: Gut
Damaliger Preis: ca. 80 Mark
Heutiger Preis: ca. 600 Mark
Wertsteigerung: ca. 650 Prozent
Grund: Limitierte Auflage von 1.500 Stück
Kaufempfehlung: Jein – für PC-Engine-Sammler aber sicher die Krönung.

Vampire Chronicles

Auch brandneue Spiele können bereits einen netten Wert besitzen – vor allem dann, wenn sie, wie beispielsweise diese *Darkstalkers/Vampire*-Compilation nie offiziell in den Läden zu kaufen waren.

System: Dreamcast
Genre: 2D-Beat'em-Up
Hersteller: Capcom
Version: Japan
Jahr: 2000
Spielqualität: Gut
Preis in Japan: ca. 120 Mark
Preis hierzulande: ca. 200 Mark
Wertsteigerung: ca. 66 Prozent
Grund: In Japan nur online bestellbar
Kaufempfehlung: Nur, wenn ihr wirklich alle Capcom-Beat'em-Ups haben müsst.

▼ Kann man in Japan nur Online bestellen: Die *Vampire*-Sammlung.



Teuer = Gut muss nicht sein!

Zwischen selten, teuer und gut besteht übrigens nicht immer ein kausaler Zusammenhang: Auch mittelmäßige Spiele wie *Rendering Ranger* erleben dank Mini-Auflage eine ungeahnte Wertexplosion. Und: Nicht für jedes seltene Spiel wie etwa die *Art of Fighting 3*-CD-Special-Edition muss gleich das Bankkonto geplündert werden. Wie bei Antiquitäten handelt es sich bei den Wertangaben der Spiele auf diesen Seiten um eine theoretische Zahl – es muss natürlich erst einmal ein Käufer gefunden werden, der bereit ist, die Summe zu berappen. Das Konsolen-Hobby soll schließlich auch nicht in Geldmacherei abdriften, sondern vor allem eines machen: Spaß! Und den habt ihr definitiv auch mit stinknormalen Games.

Ein letzter Tipp für Leute mit Hang zu Preisstabilem und Exklusivem: Produkte von Nischenherstellern auf weniger massenhaft verbreiteten Plattformen wie *Bangai-o* oder *Pen Pen Tricelon* auf Dreamcast sind sicher keine schlechte Wahl. Auch ein *House of the Dead 2* mit Original-Lightgun solltet ihr nicht leichtfertig auf dem Flohmarkt verscheuern. Wer dagegen mit aller Macht an die beispielhaft auf diesen Seiten besprochenen, wertvollen Perlen kommen will, sollte eine prall gefüllte Brieftasche sein Eigen nennen und bereit sein, viel Geduld aufzubringen. Selbst auf bekannten Internet-Auktionsseiten tauchen viele davon sehr selten auf. Derjenige sollte dann auch auf den optimalen Zustand des Kleinods achten: Nur eine neuwertige Verpackung, eine unbeschädigte Anleitung sowie ein Modul/eine CD ohne Kratzer und übermäßige Gebrauchsspuren garantieren den angegebenen Wert. Ein Traum wäre es natürlich schon – selbst für uns in der Redaktion – das ein oder andere davon in der Vitrine stehen zu haben. Und Träumen ist schließlich erlaubt. RK

Ninja Masters

Wieder eins dieser Neo-Geo-Module mit einem Wert jenseits von Gut und Böse – in Höhe von zwei (!) neuen PlayStation2-Konsolen. Ein Geschenk für den Sammler, der sonst wirklich schon alles besitzt.

System: Neo Geo Modul
Genre: 2D-Beat'em-Up
Hersteller: ADK/SNK
Version: USA
Jahr: 1996
Spielqualität: Gut
Damaliger Preis: ca. 500 Mark
Heutiger Preis: ca. 1.800 Mark
Wertsteigerung: ca. 260 Prozent
Grund: Ganz kleine US-Auflage
Kaufempfehlung: Wenn ihr beim nächsten Videospiel-Snob-Meeting angeben wollt, ja.

▼ *NM* bietet einige der schönsten Backgrounds auf dem Neo Geo.





▲ Puzzle-Game mit High-End-Preis: Braucht man nicht unbedingt.

Magical Drop 2

Ein simples Puzzle-Spiel – nicht mehr, nicht weniger. Es gibt sicher sinnlosere Wege, seine Kohle zu verbrennen, als diese Version zu kaufen. Wir raten dennoch ab.

System: Super Nintendo
Genre: Puzzle-Spiel
Hersteller: Data East
Version: Japan
Jahr: 1996
Spielqualität: Duchwachsen
Damaliger Preis: ca. 90 Mark
Heutiger Preis: ca. 370 Mark
Wertsteigerung: ca. 300 Prozent
Grund: Interessierte damals keinen mehr – jetzt schon!
Kaufempfehlung: Nein, überteuerte Puzzler braucht kein Mensch.

Rendering Ranger

Faszinierendes Kuriosum: Manfred Trenz, einer der *Turrican*-Väter, programmiert einen durchschnittlichen *Turrican*-Klon, der dann ausschließlich in Klein-Serie in Japan auf den Markt kommt.

System: Super Nintendo
Genre: 2D-Action-Shooter
Hersteller: Unbekannt
Version: Japan
Jahr: 1998
Spielqualität: Durchwachsen
Damaliger Preis: ca. 100 Mark
Heutiger Preis: ca. 450 Mark
Wertsteigerung: ca. 350 Prozent
Grund: Deutsches Spiel in limitierter Auflage exklusiv für Japan
Kaufempfehlung: Ein echtes Schmuckstück – wir würden zugreifen.

▼ Kurios: Deutsches Game mit Japan-only Release – Rendering Ranger.





▲ *Dracula X*: Für viele das beste Spiel der *Castlevania*-Serie

Dracula X

Neben *Castlevania – Symphony of the Night* wahrscheinlich das beste *Castlevania* in der langen Ahnenreihe des Serie. Wenn bei euch noch ein Turbo Duo verstaubt, solltet ihr's besitzen!

System: Turbo Duo
Genre: 2D-Action-Jump'n'Run
Hersteller: Konami
Version: Japan
Jahr: 1993
Spielqualität: Exzellent
Damaliger Preis: ca. 100 Mark
Heutiger Preis: ca. 250 Mark
Wertsteigerung: ca. 150 Prozent
Grund: Seltene Konsole, exzellentes Game
Kaufempfehlung: Ja – eines der bezahlbaren Highlights jeder Sammlung.



Die zehn besten Tests

			%
1	Tony Hawk's Pro Skater 2	Dreamcast	94%
2	Dead or Alive 2: Hardcore	PlayStation2	88%
3	Madden NFL 2001	PlayStation	86%
4	Sega GT	Dreamcast	86%
5	Samba de Amigo	Dreamcast	85%
6	ESPN Winter X Games	PlayStation2	84%
7	Shenmue	Dreamcast	84%
8	Theme Park World	PlayStation2	84%
9	F1 Championship 2000	PlayStation2	82%
10	Sheep	PlayStation	81%

Redaktionsempfehlung:

ACTION

Spielename	System	Wertung	Test in
Perfect Dark	N64	96%	7/00
Metal Slug 3	Neo Geo	92%	8/00
MDK 2	DC	91%	6/00

RENNSPIELE

Spielename	System	Wertung	Test in
Gran Turismo	PS	95%	3/00
Colin McRae Rally 2.0	PS	93%	7/00
Mickey's Speedway USA	N64	91%	12/00

SPORT

Spielename	System	Wertung	Test in
NBA 2K	DC	94%	3/00
Tony Hawk's Pro Skater 2	PS/DC	94%	10/00
International Superstar Soccer	PS2	91%	12/00

FUN-GAMES

Spielename	System	Wertung	Test in
Jet Set Radio	DC	90%	12/00
Space Channel 5	DC	87%	10/00
ChuChu Rocket!	DC	82%	7/00

ACTION-ADVENTURE

Spielename	System	Wertung	Test in
Vagrant Story	PS	93%	7/00
Grandia	PS	92%	5/00
Zelda: Majora's Mask	N64	91%	12/00

JUMP'N'RUN

Spielename	System	Wertung	Test in
Rayman 2: The Great Escape	DC	87%	4/00
MediEvil 2	PS	86%	5/00
Spider-Man	PS	84%	11/00

BEAT'EM-UP

Spielename	System	Wertung	Test in
Dead or Alive 2	DC	89%	10/00
Garou – Mark of the Wolves	Neo Geo	86%	6/00
Capcom vs. SNK – Mil. Fight	DC	84%	12/00

VG-Crew



Roland (AKW)

Mitte November liegt in München noch immer kein Schnee. Dabei schneite es früher mal von Ende Oktober bis Ende März. Ein Zeichen für die globale Erwärmung? Und wer tippt eigentlich immer Axels Text?

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Final Fantasy IX, PS** ■ **Ogre Battle, N64**
■ **Samba de Amigo, DC**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Sade: Lovers Rock**
Endlich! Nach acht Jahren Neues von der Samtstimme.

■ LIEST ZUR ZEIT: **Alex, und zwar die Leviten, weil:**
Der Bursche will einfach keine Bildunterschriften tippen.

■ SIEHT ZUR ZEIT: **O Brother, where art thou?**
George Clooney als Ausbrecher-Odysseus in den amerikanischen Südstaaten – müsst ihr gesehen haben.

e-mail roland.austinat@future-verlag.de



Ralph (aka Bronco)

Letzten Monat nach Monaco – in diesem ging's zum Tauchen nach Ägypten. Wir rätseln noch, warum Bronco dieses Urlaubsziel ausgewählt hat – ob es an Laras neuesten Abenteuern liegen mag?

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Virtua Tennis, DC** ■ **Shenmue, DC**
■ **The World is not Enough, N64**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Spiller: Groove Jet**
Weil rocks every Party!

■ LIEST ZUR ZEIT: **Tauchführer Sharm el Sheik**
Um nicht in haiverseuchtem Gebiet zu landen ...

■ SIEHT ZUR ZEIT: **The Grinch**
Because it stole Xmas and the Brain! :-)

e-mail ralph.karels@future-verlag.de



Christian (aka ToX)

Ein ereignisloser Monat im Leben des Christian D. – keine neue Tätowierung, keinen Tier-Nachwuchs. Allerdings zerfetzt der gute Chewie mit Vorliebe Leserpost der Kids-Games-Schattenredaktion.

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Summoner, PS2** ■ **Dynasty Warriors 2, PS2**
■ **Diablo II, Mac**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Qntal**
Weil sie die Stimmen in meinem Kopf wenigstens für kurze Zeit zum Schweigen bringen.

■ LIEST ZUR ZEIT: **Terry Pratchett: Einfach göttlich**
Für mich als überzeugten Atheisten einfach DER Brüller.

■ SIEHT ZUR ZEIT: **Licht am Ende des Tunnels**
Scherz – mein Leben ist nach wie vor die reine Hölle.

e-mail christian.daxer@future-verlag.de

So werten wir:





■ Willkommen bei unserem leicht umgebauten Test-Start (danke, Heidi!)! Neben einer Erklärung unserer Wertungskästen findet ihr hier unsere aktuelle Kaufempfehlungen für euer Lieblingsgenre.

Noch ein Wort zur Wertung: Der Durchschnitt zwischen 0 und 100 Prozent ist nach Adam Riese 50. Nicht 60, nicht 70. Das heißt, dass ein Spiel mit einer 60er-Wertung bereits für Fans des Genres interessant sein könnte, ein 70er noch spannender und ein 80er ein sicherer Kauftipp ist. Bei 90 und mehr Prozent heißt es: Konto plündern und ab zum Spieleladen eures Vertrauens.

Wertungsskala:

0% – 19%	katastrophal
20% – 39%	schlecht
40% – 49%	mäßig
50% – 59%	durchschnittlich
60% – 69%	ordentlich
70% – 79%	gut
80% – 89%	sehr gut
90% – 100%	genial

Die Classics

■ Unsere begehrten Auszeichnungen, den Gold und Platin Classic, verleihen wir ab 80 respektive 90 Prozent. Wenn ihr diese Zeichen seht, könnt ihr sicher sein, dass der Kauf des Spiels sich lohnt.





Testwertung:

Spielname → **Rolando-Mania**

Anzahl der Spieler →

Genre ← **Sklaventreiber-Sim**



siehe Legende unten ← ■ Features

Grafik:
■ Rendersequenzen, Echtzeitgrafik, Pop-Ups oder Grafik-Ruckler?

Musik:
■ Erklingen Orchesterkompositionen oder nur laues Gedudel?

Sound:
■ Wie kommen die Sound-Effekte? Die Sprachausgabe?

■ Entwickler: PC-Player-Freaks
■ Hersteller: Bemani
■ Preis: ca. 1 Mark
■ Geeignet ab: 30
■ Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
74%	80%	73%

SPIEL SPASS 70%

MULTI-PLAYER 83% ← Multiplayer

Spielspaß:
■ Am Ende des Tages zählt nur eins: Wie viel Spaß macht euer neues Spiel? Die Spielspaßwertung ist dabei keine Quersumme der Einzelwertungen, sondern fasst Grafik, Level-Design, Gegner-KI und alle anderen Spielelemente zusammen.

Import-Wertung:

■ Import-Tests bekommen noch keine exakte Wertung, sondern eine Angabe in Zehnerschritten. Ein 70er könnte sich im PAL-Test daher zwischen 60 und 80 Prozent bewegen.

■ Sprachkenntnisse





Die Meinung:







■ Jeder Tester (ab drei Seiten auch zwei) gibt immer seine Privatmeinung zum Spiel ab.

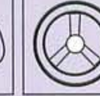
Zeichenerklärung:



unterstützt DC-Vibration Pack



unterstützt N64-Rumble Pak



unterstützt PS-Dual Shock

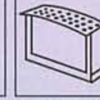

unterstützt Analogstick(s)


unterstützt Lenkräder



unterstützt 3D-Sound


Internet-fähiges Spiel

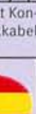


gibt die Anzahl der GDs an



gibt die Anzahl der CDs an

unterstützt N64-Expansion Pak


unterstützt Konsolen-Linkkabel

unterstützt Light-Gun



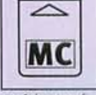
Batterie-Save (Game Boy)

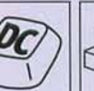


speichert auf Modul



speichert auf Controller Pak





speichert auf Memory Card




unterstützt DC-Tastatur


unterstützt DC-VGA-Box


unterstützt DC-Visual Memory


unterstützt Multi-Tap


unterstützt GB-Drucker

PWD
speichert über Passwort


Sprachausgabe in Spanisch



Modulgröße in MBit



deutsche Texte im Spiel

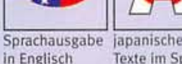


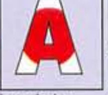
Sprachausgabe in Deutsch



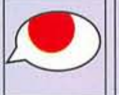
englische Texte im Spiel

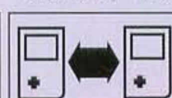

Sprachausgabe in Englisch





japanische Texte im Spiel


Sprachausgabe in Japanisch


Linkkabel- oder Infrarot-Verbindung möglich


Maus-Unterstützung



unterstützt 50/60 Hz-Modus


Anzahl d. Spieler



Sönke (aka Sanka)

Seid ihr bereit für die grausige Wahrheit? In Wirklichkeit verbirgt sich unter der Mütze links nicht Sönke, sondern ... nein! Wir verraten es noch nicht. Vielleicht nach dem Digitieren in Sankasankamon.

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Timesplitters, PS2** ■ **Tony Hawk's Pro Skater 2, DC**
■ **immer noch Pokémon Gold, GBC**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Moloko: The time is now**
Weil es auf der Halloween-Party einmal zu oft lief.

■ LIEST ZUR ZEIT: **GameBoy-Color-Handbücher**
Dort gibt's prima Inspiration für Rechtschreibfehler.

■ SIEHT ZUR ZEIT: **Shanghai Moon**
Weil mein Onkel aus Korea so wie Jackie Chan aussieht.

e-mail soenke.siemens@future-verlag.de



Axel (aka Äxl)

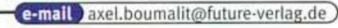
Der göttliche Imperator! Der Herrscher über Licht und Schatten! Unser aller Vorbild und Lehrer! Wir lieben ihn. Schickt ihm Geschenke, Wertsachen, Jungfrauen und Gold. Er hat es verdient ...

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **Driver 2, PS** ■ **Timesplitters, PS2**
■ **NFL 2K1, Dreamcast**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **Methods of Mayhem, Diverse**
Weil Tommy mehr kann, als Pam das Silikon rauszuprügeln.

■ LIEST ZUR ZEIT: **J. Kalwa: Faszination American Football**
Weil ich endlich auch die letzten Details verstehen möchte.

■ SIEHT ZUR ZEIT: **Titan A.E. (US-DVD)**
Ein rundum gelungenes Sci-Fi-Comic-Adventure.


e-mail axel.boumalit@future-verlag.de



Alex (aka Äläks)

Was sollen wir sagen: Kollege Olma schaffte es diesen Monat, sich vor allen größeren Aufgaben zu drücken, indem er fortwährend murmelte: „Ich muss noch *Majora's Mask* für die Lösung spielen." Ahhh ja.

SPIELT ZUR ZEIT:
■ **The Legend of Zelda: Majora's Mask, N64**
■ **Tony Hawk's Pro Skater 2, DC** ■ **Orphen, PS2**

■ HÖRT ZUR ZEIT: **The Big Lebowski**
Der passende Soundtrack zu einer genialen Komödie.

■ LIEST ZUR ZEIT: **Die täglichen USA-Wahl-News**
Könnte die internationale Presse amüsanter sein?

■ SIEHT ZUR ZEIT: **Leaving Las Vegas**
Nicolas Cage in einem seiner besten Filme überhaupt.

e-mail alexander.olma@future-verlag.de







▲ Die Animationen in den
◀ Zwischensequenzen können sich sehen lassen. Im eigentlichen Spiel bewegt sich Ryo allerdings, als hätte er einen Stab verschluckt.



Shenmue

Vom Massen-Hype zum knappen Goldie – oder: Für Nicht-Japaner ungeeignet?

Es gibt Spiele, von denen wird man noch in Jahren reden. Spiele, die neue Standards setzten, Spiele, die revolutionäre Innovationen aufweisen, Spiele, die komplett neue Genres gründeten – kurz: Spiele, die dafür sorgten, dass sich die Software-Welt weiter dreht. Yu Suzukis *Shenmue*-Trilogie soll ebenso wie viele andere große Namen in die Annalen der Videospiel-Geschichte eingehen und in einem Zug mit solchen Giganten wie *Mario, Zelda* oder *Metal Gear* genannt werden. Der erste Teil liegt uns nun, neun Monate nach dem Japan-Release, endlich als testbare PAL-Version vor.

Ein komplett neues Genre wollten, und wenn wir ganz ehrlich sind, konnten Suzuki und sein Team nicht erschaffen. Darum geht es in *Shenmue* gar nicht. *Shenmue* versteht sich als Spiel für die Sinne, eine ganz besondere Erfahrung, die Simulation einer kleinen Welt, in der die Charaktere unabhängig von eurem Tun ihrem eigenen Leben nachgehen, ihre Geschäfte erledigen, ihre Freizeit gestalten. Eine kleine Welt, in der ihr euch frei bewegen und unabhängig vom Verlauf der Geschichte viele kleine Dinge erledigen könnt. Einen roten Faden, der euch durch die Geschehnisse navigiert und dafür sorgt, dass ihr euch ständig weiterbewegt, gibt es aber natürlich auch hier.



Die Geschichte weist äußerst überzeugende Ansätze auf: Vor allem in Anbetracht des Gesamtbilds, sprich dem Spielen aller drei Teile, könnte dies durchaus interessant werden. Das hier vorliegende Kapitel eins kann man dabei als Detektivgeschichte deklarieren, in der ihr in der Rolle des Ryo Hazuki den Mord an eurem Vaters und den Diebstahl eines anscheinend äußerst wichtigen und gefährlichen Artefakts aufklären müsst. Wie in jedem guten Krimi gestaltet sich diese Aufgabe jedoch nicht unbedingt einfach und nur durch genaue Recherche eröffnen sich schön langsam die ganzen Ausmaße dieser schrecklichen Greueltat. Vermutlich steckt die chinesische Mafia hinter dem Mord an Hazuki-Sensei, ihr werdet mit zwielichtigen Schieberbanden konfrontiert, knüpft Kontakte mit der Unterwelt und arbeitet euch Schritt für Schritt ins Gangster-Milieu vor.

Bis zum Erbrechen

Eigentlich klar, dass in einer Krimi-Geschichte diverse Klischees nicht fehlen dürfen. Suzuki ließ dabei kein einziges aus: Seeleute sind rau, ständig besoffen und treiben sich in dunklen Kaschemmen herum, Ausländern – allen voran die hinterhältigen Chinesen – kann man grundsätzlich ➔



▲ Hmm – im Original konnten wir doch noch Getränke der Coca-Cola-Company genießen ...



Shortcut

- ☺ überwältigende Präsentation
- ☺ viele Mini-Games
- ☺ fesselnde Atmosphäre
- ☺ guter Genre-Mix
- ☺ meist recht gute Synchronstimmen
- ☺ filmreife Kameraaufnahmen
- ☹ äußerst hakelige Steuerung
- ☹ geringe Sichtweite bei beweglichen Objekten
- ☹ hektische Free Battles
- ☹ keine Zeitbeschleunigung
- ☹ hohle Dialoge
- ☹ unpassende Klischees
- ☹ zähe Story-Entwicklung
- ☹ geringe Langzeit-Motivation
- ☹ reine Spielzeit (ohne Wartezeiten) sehr kurz





▲ Dazu braucht man wohl nicht mehr viel zu sagen – solch hohle, klischeebehaftete Texte sind der Normalfall.



▲ Kurzfristig arbeitet ihr sogar als Staplerfahrer. By the way: Versteckt sich da etwa ein Schatten unter dem Haus?

nicht trauen und man sollte besser einen großen Bogen um sie machen, Tätowierte sind von Haus aus kriminell und Japaner stets übertrieben freundlich und zuvorkommend. Unserer Meinung nach zu viele Klischees, die viel zu oft bis zum Erbrechen ausgereizt und in der westlichen Welt auf wenig Zuspruch stoßen werden – das ist eindeutig zu viel des Guten.

Schnelle Fortschritte macht ihr bei euren Nachforschungen übrigens nicht. Während des drei GDs umfassenden Abenteuers baut sich nur langsam ein Spannungsbogen auf, der erst am Ende in ein furioses Finale mündet. Zu langsam, wie wir finden, denn richtige Höhepunkte suchten wir in den ersten zwei Dritteln vergeblich. Auf GD Numero uno werdet ihr lediglich von Pontius zu Pilatus geschickt, um Informationen über die schwarz bekleideten Männer und deren fast schon übermenschlich erscheinenden Anführer zu sammeln. Im Verlauf der Story werdet ihr hier höchstens mit zwei, drei kurzen Quick Time Events (QTE) sowie einfachen Free Battles konfrontiert. Free Battles spielen sich dabei in etwa so, wie von herkömmlichen Beat'em-Ups bekannt, das Move-Repertoire ist im Grunde genommen sehr gut ausgefallen. Der Haken an der Sache: Bei mehreren Feinden gleichzeitig wird's ganz schnell unübersichtlich. Bei den QTE handelt es sich um selbstablaufende Sequenzen mit zum Teil atemberaubender Kameraführung, die ihr durch Tastendruck zur rechten Zeit am laufen halten müsst.

Auch auf GD Nummer zwei tut sich in dieser Hinsicht nicht gerade viel. Zwar fallen die QTE zahlreicher und länger aus, auch die Kämpfe werden zunehmend schwieriger, aber erst auf der dritten GD kommt durch neue Elemente etwas Abwechslung ins Spiel. So arbeitet ihr nun in einem neuen Job als Gabelstaplerfahrer im Hafengelände oder legt einen Ritt auf einem heißen Ofen hin. Die QTE und Massenschlägereien werden nun außerdem wirklich spektakulär. Allerdings sind diese Gameplay-Elemente aufgrund der mäßigen Steuerung und mangelnden Abwechslung nicht unbedingt perfekt ausgearbeitet.

Christian's Meinung:

■ Ich habe die Demo-Version bis zum Umfallen gezockt, die Preview-Version lange bearbeitet, geschrieben, was es zu schreiben gab, und das fertige *Shenmue* zweimal durchgespielt. Ich muss sagen: Jetzt ist die Luft raus. Mag man anfangs noch recht fasziniert von der neuartigen Atmosphäre sein – öfter als zweimal wird niemand *Shenmue* spielen. Denn zieht ihr die atemberaubende Aufmachung und die vielen Möglichkeiten des Zeitvertreibs ab und reduziert das ganze auf das Grund-Gameplay, bleibt unter der schimmernden Fassade nicht mehr allzu viel übrig. Das stundenlange Trainieren der Moves nervt, ist aber notwendig, wollt ihr später noch eine Chance haben. Darts und einarmige Banditen werden mit der Zeit auch langweilig und von der hoch gerühmten Interaktivität habe ich auch nicht viel gesehen. Was bleibt, ist eine fesselnde Story, die leider durch stupide Dialoge oft ins Belanglose abfällt. Hoffentlich steckt Yu Suzuki in den nächsten Teil mehr als nur ein paar Oldie-Klassiker und Light-Versionen verschiedener Genres.

Gut!

„Da wäre noch viel mehr drin gewesen"

Viel Schatten, aber auch viel Licht

Dies mag jetzt zwar alles recht negativ klingen, ist aber im Grunde nicht ganz so schlimm. Jedoch wollen wir gerade bei einem so wichtigen Titel nicht mit Kritik sparen, denn eines soll euch klar sein: *So* fett, wie bisher alle angenommen haben, ist das Gameplay nun auch wieder nicht. Die kleinen Hänger im Story-Verlauf – die erste GD lässt sich beispielsweise eigentlich auf rund 30 Dialoge reduzieren – werden von Suziki-San allerdings auf fast schon perfekte Art und Weise kaschiert: Die schon eingangs erwähnte „kleine Welt mit Eigenleben" ist's, die *Shenmue* zu einer einzigartigen Erfahrung macht.

Denn in der an sich recht reduzierten Umgebung (Vorstadt und Hafengebiet) lässt sich so einiges anstellen. Um euch die Zeit zu vertreiben – in *Shenmue* tickt ständig die Uhr –, besucht ihr die Spielhalle und zockt die alten Klassiker *Hang on* und *Space Harrier*, spielt Dart, versucht euch an einarmigen Banditen, beobachtet die Menschen in den Straßen und schwatzt ein bisschen mit ihnen, kümmert euch um ein Kätzchen, kauft im Supermarkt ein oder trainiert auf einem leeren Parkplatz eure Moves für die Free Battles.

Es gibt neben dem eigentlichen Spiel so viel zu tun, zu sehen und zu erleben – Langeweile kommt da so schnell nicht auf. Blickfang ist dabei vor allem die überwältigende Grafik: Noch nie zuvor wurde ein



▲ Der Mad-Angels-Boss Terry lässt eure Freundin Nozomi nur frei, wenn ihr ihm einen „kleinen" Gefallen erweist.

▶ GD 4: Neben den drei Spiel-GDs enthält die *Shenmue*-Box noch eine vierte, die Passport-GD. Mit dieser Scheibe gelangt ihr auf die *Shenmue*-Page, könnt euch sämtliche Soundtracks anhören sowie alle bisher gesehenen Zwischensequenzen noch einmal betrachten. Außerdem erklären euch sieben Figuren die Spiel-Hintergründe. Während sie euch zuquatschen, dürft ihr die Kamera frei bewegen.







▲ **Es ist viel los in *Shenmue*: Überall trefft ihr auf NPCs, die ihr nach Belieben anquatschen und denen ihr wichtige Infos entlocken könnt.**

◀ **Hier gut zu erkennen: Dank Motion Blur wirken die Animationen sehr dynamisch. Gegen viele Gegner auf einmal (manchmal sieben und mehr) werden die Free Battles trotz großem Move-Repertoire schnell hektisch. Meist kommt *ihr mit* permanentem Button-Gedrücke durch.**

Spielgebiet dermaßen detailliert und liebevoll wie hier gestaltet. Auch, wenn einige Texturen flimmern oder etwas unscharf ausgefallen sind, verblüfft *Shenmue* in diesem Punkt immer wieder aufs Neue – unsere Bildschirmfotos dürften alle Zweifel beseitigen. Doch auch bei diesem Punkt gibt es Negatives zu vermelden: Zwar bleibt ihr von nervenden Pop-Ups der Gebäude verschont, doch tauchen Passanten sehr oft erst wenige Meter vor euch auf – Dobuita wirkt dadurch schon fast wie eine Geisterstadt. Bei großen Menschenansammlungen wird dann auch schon mal die Handbremse gezogen – Framerate gleich Null.

Und die Moral von der Geschicht

Wer *Shenmue* kauft, bereut es nicht. Trotz einigem Leerlauf, etwa, wenn ihr stundenlang auf ein bestimmtes Event warten müsst – einen Zeitbeschleuniger gibt es nicht und schlafen gehen könnt ihr auch erst ab 20 Uhr – und der doch nach einiger Zeit abflachenden Motivation der „Mini-Games" ist Yu Suzukis „Meisterwerk" definitiv kein Fehlkauf.



▲ **Bahnt sich da etwa eine romantische Liebesbeziehung an?**

Die englische Sprache solltet ihr aber einigermaßen beherrschen – eine deutsch synchronisierte beziehungsweise untertitelte Version wird es nach Segas Angaben bestenfalls erst dann geben, wenn alle drei Teile fertig sind. Die Texte der teilweise etwas ungeschckt gewählten Sprecher sind allerdings recht einfach zu verstehen – vielleicht ein Grund, warum viele der Dialoge ein wenig hohl und unmotiviert klingen. Um allerdings zum Meilenstein zu werden und in Platin-Regionen vorzustossen, bedarf es doch etwas mehr als nur einer interaktiven Grafik-Demo mit Eigenleben. CD



Ralph's Meinung:

■ Absoluter Wahnsinn, was die Sega-Mannschaft da in langjähriger Arbeit auf die Beine gestellt hat. *Shenmue* trifft sicher nicht jedermanns Geschmack, denn es erscheint vor allem beim Über-die-Schulter-Schauen eines Spielers relativ langweilig. Wer aber einmal das Dreamcast-Pad selbst in die Hand nimmt, wird nächtelang in dieser wunderbar simulierten, kleinen japanischen Welt versinken und seinem virtuellen Detektiv-Trieb nachgehen. Es stimmt schon, dass während der ersten beiden GDs nicht allzuviel passiert und man sich von Hinz nach Kunz auf der Suche nach Hinweisen durchfragt, aber es ist einfach ein Erlebnis, in Arcades alten Sega-Automaten zu zocken, in Bars abzuhängen, Martial Arts zu trainieren oder einfach durch die Straßen zu schlendern und Leute anzuquatschen. Die detaillierten Gesichtszüge, herausragenden Animationen und perfekten Schatten sowie stufenlosen Übergänge von Tag zu Nacht suchen ihresgleichen. Ein revolutionäres Meisterwerk, das man gespielt haben muss! Schande nur über Sega, dass sie nicht wenigstens deutsche Untertitel zustande gebracht haben. Gutes Schulenglisch ist somit die Mindestvoraussetzung für einen Exkurs in *Shenmue*.







▲ **Einmal dürft ihr sogar ein kurzes Motorrad-Rennen bestreiten – leider ohne Gegner und mit verhunzter Steuerung.**



Shenmue

Action-Adventure

■ Features

- ■ Entwickler: **AM 2**
- ■ Hersteller: **Sega**
- ■ Preis: **ca. 100 Mark**
- ■ Geeignet ab: **12**
- ■ Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
95%	83%	85%

SPIEL SPASS 84%











VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Sega GT

Die lange Liste der Dreamcast-Superhits wird um einen exzellenten Racer bereichert.





Wie hatten wir beim Import-Test der japanischen Version von *Sega GT* in der VG 5/2000 noch orakelt: "Bevor ihr den Fahrtwind und die realistisch röchelnden Rennmotoren richtig genießen könnt, gilt es, eine Lernkurve zu bezwingen, die ungefähr so steil ist wie die Eiger Nordwand". Da konnte auch niemand ahnen, dass uns das happige *F355 Challenge* in die Quere kommen und für graue Haare sorgen sollte. Gegen diesen Frustgaranten erscheint die *Sega GT*-Lernkurve nun so unüberwindlich wie ein herbstlicher Laubhaufen.

Das soll andererseits nicht bedeuten, dass *Sega GT* leicht wäre – ganz im Gegenteil. Nachdem ihr die ersten Fahrprüfungen – eine Runde mit vorgegebenem Boliden innerhalb des Zeitlimits hinlegen – bestanden habt, muss selbst in der 600-ccm-Klasse mit 65-PS-Gurken bereits mit harten Bandagen um die Positionen gekämpft werden. In der freien Klasse mit 1.000+ PS werden die Bandagen dann gegen ein Messer zwischen den Zähnen ausgetauscht. Doch bis dahin ist's ein harter und steiniger Weg.

Ohne gute Platzierungen und Siege kommt kein Geld in die Kasse, will sagen: keine notwendigen Tuning-Maßnahmen und neue, bessere Schlitten. Ob mehrstufige Turbolader, Rennbremsen, Leichtbaumaßnahmen, Rennkupplung, bessere Dämpfer oder Sportwalzen – ohne eine maximal rennmodifizierte Flunder habt ihr in vielen Wettbewerben keine Aussicht auf den Sieg. Das gilt vor allem für die coolen 400-Meter-Sprints und die Jagd nach dem Speed-Rekord auf dem Hochgeschwindigkeits-Oval. Außerdem kann man sich für die offizielle Rennserie, Werksrennen, Bonus-Veranstaltungen oder Sponsoren-Cups melden.

> „Gegen *F355 Challenge* erscheint die *Sega GT*-Lernkurve so unüberwindlich wie ein herbstlicher Laubhaufen."

Exklusive europäische Marken

Obwohl das Hauptaugenmerk bei den Autos noch immer auf Reisschüsseln von Isuzu, Subaru, Daihatsu bis Toyota liegt, wird es den europäischen Sportwagen-Freak freuen, dass Sega für die PAL-Version die Lizenzen von Fiat, Alfa Romeo und Audi eingekauft hat und dass auch die Dodge Viper mit von der Partie ist. Die könnt ihr mit einem feinfühligen Gameplay über vereiste Bergpässe, Grand-Canyon-Style-Schluchten, aufregende nächtliche City-Kurse à la *MSR* oder einen Suzuka-Verschnitt hetzen.

Obwohl bei *Sega GT* jede unachtsame Berührung des Analogsticks fatale Folgen haben kann, entwickelt man doch im Gegensatz zu *F355 Challenge* schnell ein Feeling für das Fahr- und Ausbrechverhalten der Boliden und bekommt sie schneller in den Griff. Dass es kein Schadensmodell gibt – was bei dieser Art Spiel nicht sooo wichtig ist – wollen wir nicht verschweigen. Auch am rechthaberischen Kollisionsverhalten der CPU-Fahrer sei ein wenig Maulen erlaubt: Touchiert oder rammt ihr die Konkurrenz, werdet ihr nicht selten wie eine Flipperkugel zwischen den Banden auf die Reise geschickt, während der beteiligte CPU-Schlitten mit breitem Grinsen weiterhin seine Runden auf der Ideallinie zieht.

Augen auf beim Auflauf

Die Devise muss demnach heißen: Nie einen Crash riskieren, stets defensiv und, wenn nötig, mit dem Finger auf der Bremse fahren. Das bringt euch langfristig schneller aufs Treppchen. Wer nicht die Zeit und/oder die Lust hat, sich hochkarätige Flitzer erst mühsam zu erspielen (das macht aber gera-

Shortcut

- ☺ fantastischer Motorensound
- ☺ neue europäische Automarken
- ☺ kistenweise Herausforderungen
- ☺ umfangreiche Tuning-Werkstatt
- ☺ realistisches, aber faires Fahrverhalten
- ☺ leckere Boliden- und Strecken-Optik
- ☺ langanhaltende Motivation
- ☹ Kurse nicht sonderlich anspruchsvoll
- ☹ CPU-Autos tricksen bei Kollisionen
- ☹ sehr trockene Menüführung



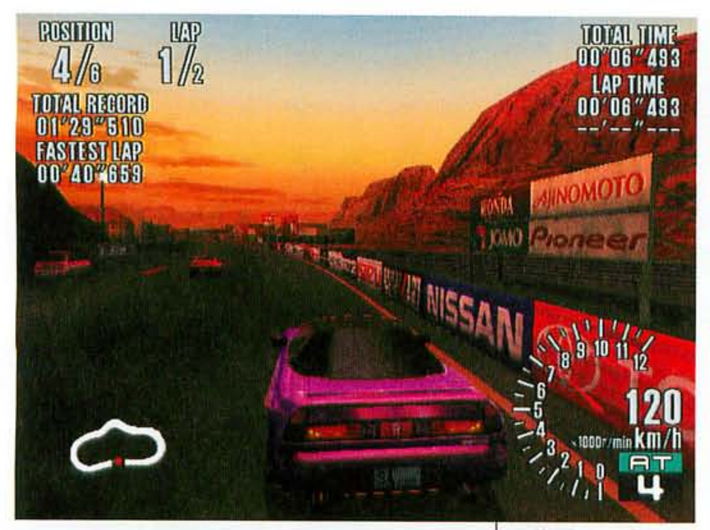
▲ *Sega GTs* Optik ist zwar nicht ganz so perfekt wie in *F355 Challenge*, aber dennoch sehr stilvoll.



▲ Erstmals sind jetzt auch europäische Automarken wie Audi oder Alfa Romeo mit von der Partie.



▲ Mit 1.200 PS unterm Hintern schafft ihr in dieser Killer-Flunder jedes Beschleunigungsrennen mit links.



▲ Nur Power ohne Ende in den Wagen pumpen bringt nix: Wenn Reifen, Dämpfer, Kupplung und Bremsen nicht mitgerüstet werden, eiert ihr wie auf Eis dahin.

▼ Die *MSR*-Nachtstrecke mit dem coolen Soundtrack ist der absolute Hit.



▲ In Führung liegend könnt ihr euch sogar einen kleinen Ausritt ins Kiesbett leisten.

de den Reiz von *Sega GT* aus!), darf sich ungeniert im Time Attack und Single Race bedienen. Da ihr in diesem Fall das Fahrverhalten jedoch nicht von der Pieke auf gelernt habt, ist die Gefahr, dass ihr mit einer enttäuschenden Performance abschneidet, ungleich höher.

Eure Tuning-Schätze lassen sich auf VM speichern und mit Kumpels bequem tauschen, aller Voraussicht nach auch aus der Dreamarena herunterladen. Die gesampelten Motoren-Sounds sind übrigens grandios gelungen und bringen das Blut eines jeden PS-Freaks in Windeseile in Wallung, was man stellenweise auch vom Soundtrack behaupten kann. RK



Super! „Die Sega-Hit-Lawine rollt weiter!"

Ralph's Meinung:

■ Respekt: Wer sich ausgiebig mit *Sega GT* beschäftigt, braucht keine teure PlayStation2 und kein *Gran Turismo 3*. Man hat zwar das Spielprinzip des Polyphony-Digital-Hits recht dreist übernommen, wenn dabei jedoch so ein Top-Racer herauskommt, heiligt der Zweck die Mittel. Die Anforderungen an eure Fahrkünste sind vor allem in den höheren Hubraum- und PS-Klassen sehr hoch. Im Gegensatz zu *F355 Challenge* wird jedoch die Grenze zu Frust und Unfairness nicht überschritten. Schön zu sehen, dass man mit Alfa Romeo, Audi und Fiat auch europäische Marken verpflichten konnte und Fehler der japanischen Version wie falsche Leitsymbole im Reverse-Modus korrigieren konnte. Über 100 Wagen, eine Tuning-Werkstatt, die keinen Wunsch übrig lässt, Rennen und Grand Prix in allen Formen und Farben werden euch lange an *Sega GT* kleben lassen. Nur ein paar mehr Kurse und Grafik-Sets hätten es schon sein dürfen. Dafür dürft ihr euch im Carrozzeria-Modus eine eigenen Boliden zimmern. Auch Dreamcast hat jetzt einen Spitzen-*GT*-Racer, der sich gut in die Top-Rennspiel-Garde um *Le Mans*, *MSR* und *F355 Challenge* einfügt.



Sega GT

Rennsimulation

■ Features

■ Entwickler: **Sega**
■ Hersteller: **Sega**
■ Preis: **ca. 100 Mark**
■ Geeignet ab: **frei**
■ Schwierigkeit: **hoch**

Grafik	Musik	Sound
85%	76%	90%

SPIEL SPASS 86%



▲ Lust auf eine Runde Bäume-Senso? Bei uns hielt sich die Begeisterung in Grenzen.

In einem Land vor unserer Zeit

Und noch mal: Dinosaurier im Vierer-Pack.

Im Gegensatz zu Disneys „Dinosaurier" liegt der Streifen „In einem Land vor unserer Zeit" schon Lichtjahre zurück. Die Thematik ist mehr oder weniger die Gleiche: Kleinen, knuddeligen Dinos muss irgendwie geholfen werden.



Von Anfang an steuert ihr vier verschiedene Schuppenviecher mit den unterschiedlichsten Eigenschaften, die insgesamt 20 knallbunte Level erkunden sollen. Mit dem Schwanz wedeln, Baumstämme schieben, Steine schubsen oder Kopfnüsse verteilen – alles dient stets relativ banalen und kindgerechten Zwecken: Ein Baumstamm-Senso gewinnen, Dino-Babys mit Früchten füttern oder Palmen pflanzen. Die unglückliche Kollisionsabfrage, die herrenlos wirkende Kamera und die Gurkensteuerung erzeugen jedoch schon bald die ersten Runzeln auf der Tester-Stirn. Habt ihr aber erst mal einige Minuten lang die Eunuchen-Piepsstimme des Erzählers genossen, mit der er euch auf wichtige Dinge hinweist, steigert sich der Drang ins Unermessliche, dieses Game in einer dunklen Ecke verschwinden zu lassen – sofern ihr nicht gerade euren dritten Geburtstag gefeiert habt.

Ganz abgesehen von der Kids-Thematik stören billige Jump'n'Run-Grafiken der ersten Generation mit einfarbigen Flächen ohne jegliche Spezialeffekte das verwöhnte Spielerauge. Immerhin kommt ihr dank nahezu unbegrenzt verfügbarer Leben relativ schnell durchs Spiel. Ob das erstrebenswert ist, ist eine andere Sache. Immerhin ist's besser als *Tom & Jerry allein zu Haus* (Test auf Seite 85). RK

Shortcut

- gewaltfreies Knuddel-Kiddie-Thema für die Jüngsten
- Katstrophen-Erzählerstimme
- hakelige Steuerung
- langweilige Standard-Jump'n'Run-Aufgaben
- miese Kamera

Gut!

Ralph's Meinung:

■ Hmm, *Spyro* für Arme? Also, diese üble Kameraführung und unmöglich hakelige Steuerung muss man sich auf Dauer wirklich nicht antun. Dazu kommt die Kiddie-Eunuchen-Stimme, die einen ständig mit wirren Tips vollquasselt, die selbst ein Kleinkind nicht bräuchte. Und PlayStation-Spiele mit dieser Standard-quietschbunten 08/15-Optik haben wir ebenfalls schon viele gesehen. Spielerisch steckt wirklich Kindergarten-Niveau hinter *In einem Land vor unserer Zeit*. Selbst hart gesottene Hüpf-Fans sollten einen weiten Bogen drum herum machen oder es allenfalls ihren Kleinsten zu Weihnachten schenken.



In einem Land vor unserer Zeit

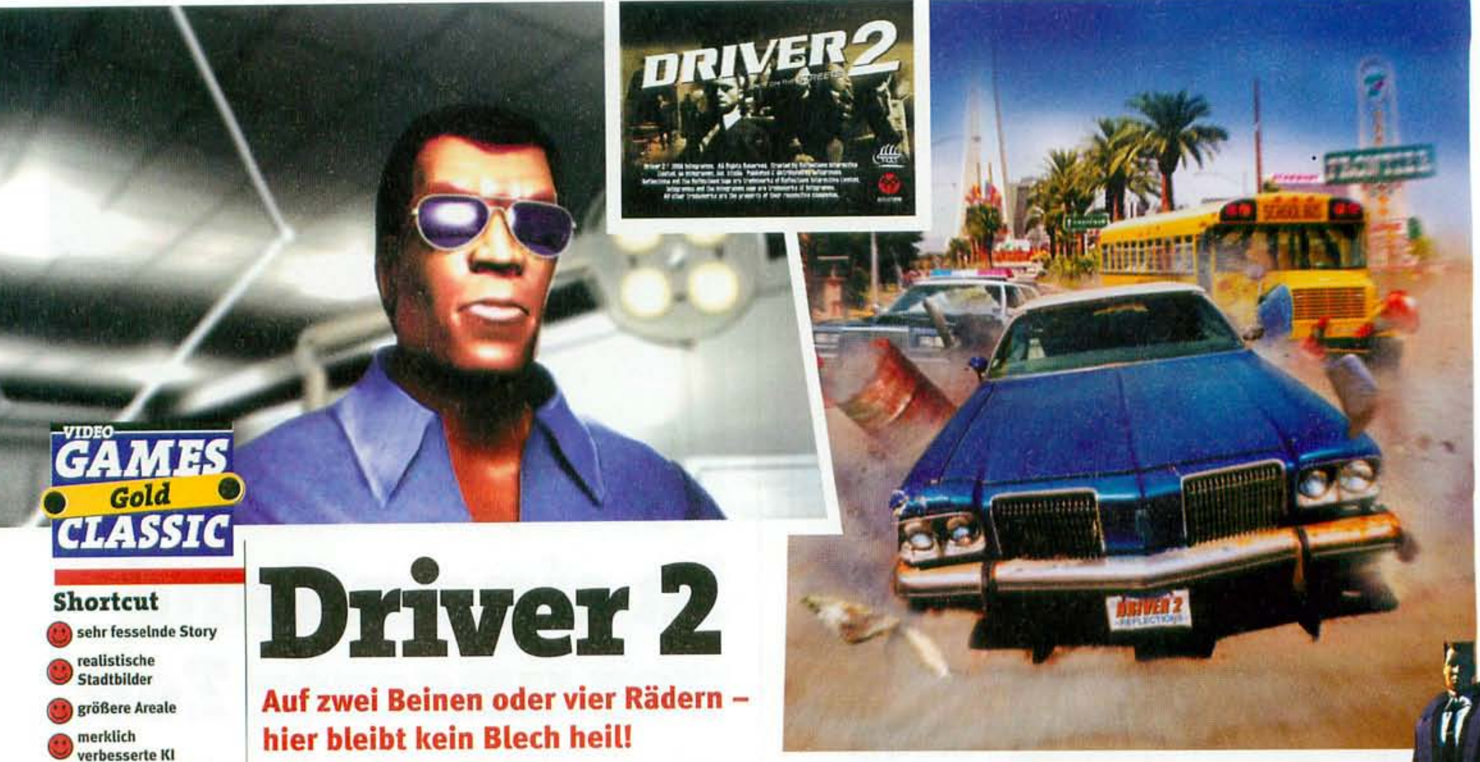
3D-Jump'n'Run

■ Features

■ Entwickler: **Universal Interactive**
■ Hersteller: **TDK Mediactive**
■ Preis: **ca. 90 Mark**
■ Geeignet ab: **frei**
■ Schwierigkeit: **leicht**

Grafik	Musik	Sound
50%	55%	48%

SPIEL SPASS 46%



Driver 2

Auf zwei Beinen oder vier Rädern – hier bleibt kein Blech heil!

Endlich hat das Bangen und Warten ein Ende. Der Nachfolger eines der erfolgreichsten PS-Spiele überhaupt kehrt zurück: Der *Driver* ist wieder in der Stadt.

Auch, wenn einige der Neuerungen nicht ganz so spektakulär ausgefallen sind, wie auch wir es uns vielleicht erhofft haben, steckt eine ganze Menge in dem auf zwei CDs ausgelieferten Titel. Neben diversen Extras und Mini-Spielen, auf die wir später noch näher eingehen, ist vor allem der Undercover-Modus interessant. In diesem übernehmt ihr wieder die Rolle des mit allen Wassern gewaschenen Undercover-Cops Tanner.

Diesmal ist er bei seinem geheimen Kampf gegen die Unterwelt wenigstens nicht ganz auf sich allein gestellt, mit Tobias Jones steht ihm ein hilfreicher Kollege zur Seite. Im großen und ganzen übernimmt dieser zwar auch nur die Aufgabe des Anrufbeantworters aus dem ersten Teil, doch ohne seine hilfreichen Ratschläge hättet ihr kaum eine Chance. So bekommt ihr es in *Driver 2* gleich mit einer ganzen Heerschar von Bösewichten zu tun. Was anfangs noch als simples Observieren eines Mordzeugen beginnt, entpuppt sich bald als Kampf gegen mehrere Verbrecherorganisationen quer über den amerikanischen Kontinent. Wie wollen an dieser Stelle der Story nicht vorgreifen, doch lasst euch versichern, dass euch die mit vielen Wendungen versehene Geschichte sofort in ihren Bann ziehen wird. Insbesondere die nach jedem Missionsabschnitt gezeigten, sehr gut gemachten Videosequenzen tragen viel zur unglaublich dichten Atmosphäre des Spiels bei.

> „Auch, wenn wir uns vom „Fußgänger-Modus" mehr erwartet hätte – *Driver 2* ist ein geniales Spiel mit hohem Spaßfaktor."

Drivin' USA

Um das Gangster-/Großstadt-Feeling noch zu verstärken, wurden mehrere namhafte Blues-Titel und andere zu den jeweiligen Locations passende Musikstücke integriert. Zusammen mit der auch in der deutschen Synchronistation gelungenen Sprachausgabe machen diese *Driver 2* zu einem akustischen Leckerbissen.

Die Steuerung der Fahrzeuge geht ebenso flüssig und physikalisch korrekt wie bereits beim Vorgänger vonstatten. Besonders bei Fahrfehlern fällt auf, dass die Fahrzeuge jetzt aus noch mehr Polygonen bestehen und sich entsprechend schön in ihre Einzelteile zerlegen lassen. Auch die vier Städte, darunter so illustre Ortschaften wie Las Vegas, Havanna und Rio de Janiero, wurden deutlich detaillierter gestaltet und besitzen jetzt ein merklich realistischeres Straßenbild und Verkehrssystem. So wurden auch endlich die im Vorgänger recht eintönigen 90-Grad-Kurven durch realistischere Abzweigungen und Kurven ersetzt.

Leider fallen jedoch auch bei *Driver 2* die starken Pop-Ups auf, die im Gegensatz zum Original manchmal sogar das Gameplay negativ beeinflussen. So kann es euch

Shortcut

- ☺ sehr fesselnde Story
- ☺ realistische Stadtbilder
- ☺ größere Areale
- ☺ merklich verbesserte KI
- ☺ in manchen Missionen lassen sich andere Fahrzeuge kapern
- ☺ Tanner kann nun in bestimmen Situationen zu Fuß gehen
- ☺ abwechslungsreichere Missionen
- ☺ endlich auch Zweispieler-Modi
- ☹ Slow-Downs beim Datenstreaming oder bei besonders viel Action
- ☹ starke, manchmal störende Pop-Ups
- ☹ recht happiger Schwierigkeitsgrad



▲ Um aus der Lagerhalle zu entkommen, braucht ihr stahlharte Nerven. Fast alle Ausgänge sind versperrt.



▲ Bevor ihr Chicago verlassen könnt, müsst ihr noch euren Zug erwischen. Hört sich ja einfach an, doch die Gangsterschergen schlafen nicht.



▲ Diesen Bomben werfenden Truck zum Anhalten zu bewegen, ist eine der schwersten Aufgaben in Havanna.



Axel's Meinung:

Zwar ist *Driver 2* nicht genau das Spiel, das ich mir erhofft hatte, doch ich muss sagen, dass ich immer noch begeistert bin. Leider krankt die Fortsetzung wie schon der Vorgänger am fast schon pervers hohen Schwierigkeitsgrad der späteren Missionen. Doch die gelungene Präsentation und die unübertroffene *Driver*-Atmosphäre machen dieses Manko verschmerzbar. Immerhin ist das Spiel jederzeit fair. Ihr müsst nur lange genug üben oder auch mal um die Ecke denken, bis ihr euer Ziel erreicht. Schade finde ich allerdings Logikfehler: Beispielsweise kann man in Missionen, in denen man gegnerische Fahrzeuge durch Rammen zum Aufgeben bewegen muss, nur mit dem eigenen Fahrzeug Schaden anrichten. Eine Mauer aus Autowracks, die sich vor dem Verfolgten auftürmt, beeindruckt diesen dagegen überhaupt nicht. Na ja, und natürlich sind da auch die immer noch massiven Pop-Ups und gelegentlichen Clipping-Fehler, die aber wohl der nicht mehr ganz neuen PS-Hardware zuzuschreiben sind. Bleibt nur zu hoffen, dass es sich bei der hinter vorgehaltener Hand angekündigten DC-*Driver*-Version nicht um eine Portierung des PC-*Driver*, sondern um eine auf das DC zugeschnittene Version des Nachfolgers handelt.

Super!

„Ein würdiger Nachfolger"



▲ Bei den Observierungen müsst ihr darauf achten, im "grünen Bereich" zu bleiben, also nicht zu nah und nicht zu weit vom Verfolger entfernt.



◀ Die Qual der Wahl: Hier kann Tanner mal ein paar Schritte zu Fuß gehen ...



▲ Bis zur Kunstwelt von Las Vegas ist es ein sehr beschwerlicher Weg.

gerade in Chicago passieren, dass ihr auf eurer Flucht vor der Polizei oder beim Versuch, aus einem Lagerhaus zu entkommen, auf eine Brücke zurast und erst im letzten Augenblick erkennt, dass diese hochgeklappt ist und ungefähr 30 Meter vor euch emporragt. Sind euch die Verfolger dann immer noch auf den Fersen, steckt ihr in einer Sackgasse. Verzichten werdet ihr auf die Brücken allerdings nicht wollen, allein schon wegen der sich dadurch ergebenden Sprungmöglichkeiten. Auch die an sich recht konstante Frame-Rate kommt an manchen Stellen im Spiel, wenn etwa neue Stadtteile nachgeladen werden oder besonders viel auf dem Bildschirm los ist, merklich ins Stottern und erschwert die unbedingt notwendige Präzision bei Lenkmanövern.

Auf Schusters Rappen

Die wohl vor Veröffentlichung des Titels meist diskutierte Neuerung ist die Tatsache, dass Tanner nicht mehr auf motorisierte Vehikel angewiesen ist, sondern sich in manchen Missionen zu Fuß bewegen kann. Genaugenommen benötigt ihr diese Funktion aber nur in einigen wenigen Missionen, beispielsweise um einen Verdächtigen nach der Verfolgung seiner U-Bahn am Bahnsteig abzufangen oder ein Garagentor zu öffnen und zu schließen.

Der wirkliche Sinn dieses Features macht sich erst in den Missionen bemerkbar, in denen ihr von den Cops oder von feindlichen Gangstern verfolgt werdet. Hier ist es euch nun möglich, eure Verfolger durch einen Fahrzeugwechsel abzuschütteln. Dazu steht euch auch vom Schulbus über den Liefer- bis hin zum Feuerwehrwagen mit stilechter Sirene alles zur Verfügung, was sich so auf den Straßen tummelt. Doch wie gesagt, es ist euch nur in machen Missionen möglich, das Fahrzeug zu wechseln. Dazu reicht oft das immer ablaufende Zeitlimit nicht aus, um nach einem geeigneteren Wagen Ausschau zu halten. Außerdem weist jedes Vehikel ein anderes Fahrverhalten auf – ein Schulbus eignet sich beispielsweise für schnelle Verfolgungsjagden nur begrenzt.

Auch, wenn ihr auf die „Fußgänger-Option" völlig verzichtet, bieten die Missionen eine Menge Abwechslung und stellen euch vor neue Herausforderungen. Obendrein habt ihr auch die bereits aus dem ersten Teil bekannten Mini-Games zur Auswahl, in denen ihr auf der Jagd nach Highscores ganz nebenbei eure fahrerischen Qualitäten trainieren könnt. Steht euch ein menschlicher Crash-Driver zur Seite, könnt ihr euer Können zusätzlich in den Zweispieler-Varianten unter Beweis stellen. Hier erwartet euch neben einem Checkpoint-Rennen und den bekannten „Räuber & Gendarm"-Varianten nun auch ein „Capture the Flag"-Modus. AB



▲ Auch wenn im Zweispieler-Modus auf einige Details und die komplette Karte verzichtet werden muss, läuft *Driver 2* auch im Splitscreen recht flüssig.



Driver 2

Action-Rennspiel

Features

- Entwickler: Reflections
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
79%	81%	80%

SPIELSPASS 80%



▲ Wenn ihr keine Lust mehr habt, selbst zu schneiden, könnt ihr dem automatischen Regisseur die Arbeit überlassen.



▲ Für längere Strecken empfiehlt sich der Highway. Auch, wenn ihr dort nur wenige Ausfahrten (sprich Fluchtwege) habt.



▲ Die Sperren bereiten euch in einem Feuerwehrwagen deutlich weniger Probleme. Leider ist das Tempo des Boliden eher bescheiden.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Sheep

Schäfchen zählen – Einschlafen ausgeschlossen!

Shortcut

- sehr raffiniertes Leveldesign
- witzige und glaubhafte Schafs-KI beziehungsweise -Dummheit
- guter Trainingsmodus
- fordernder Highscore-Modus
- einfache Steuerung
- verschiedene Schäfchenrassen mit unterschiedlichen Charaktereigenschaften
- etwas störende Ladezeiten
- pro Durchgang ist jeder Level nur einmal spielbar

Es ist nichts Neues, dass Videospiele uns die Gelegenheit bieten, in neue Rollen zu schlüpfen und im wirklichen Leben undenkbare Abenteuer zu bestehen.

Sich jedoch als Schafhirte mit einer Horde außerirdischer Wollkühe herumzuschlagen, dürfte selbst für an skurrile Backgroundstorys gewöhnte Konsolenzocker ungewöhnlich klingen. Doch wie so oft ist alles natürlich gar nicht so, wie es auf den ersten Blick scheint. In Wirklichkeit handelt es sich bei unseren irdischen Schafen nämlich um Nachfahren einer Alien-Rasse, die vor Urzeiten zu Forschungszwecken auf der Erde gelandet sind. Gemähe und Grasfresserei waren eigentlich nur als Tarnung gedacht. Irgendwie fanden die Schafe das Herumlümmeln ganz angenehm und so geriet der eigentliche Forschungsauftrag schnell in Vergessenheit – man ließ es sich einfach gut gehen. Doch nach ewigen Zeiten ruft die Pflicht ein letztes Mal und so heißt es plötzlich für die Viecher: Zurück zum Heimatplaneten!

Schafe im Weltall

Um bei der Rückruf-Aktion kein Aufsehen zu erregen, wurden mehrere Erdbewohner mit Hilfe einer Gehirnwäsche zu "Schafhirten aus Leidenschaft" gemacht. Klarer Fall, dass ihr nun die Rolle eines dieser Hirten übernehmen müsst. Dazu stehen euch Bo Peep, eine Rocksängerin mit gutem Draht zu Tieren, Adam Half Pint, ein Hirte, der in erster Linie mit Brutalität gegen die Schafe vorgeht, Motley, ein Nachwuchs-Schäferhund, der die meisten Schafe im Griff hat, und natürlich Shep, ein klassischer Schäferhund der alten Schule, zur Seite. Je nachdem, für welchen der Charaktere ihr euch bei Spielbeginn entscheidet, kommt ihr mehr oder weniger leicht durch die unterschiedlichen Level. Einen weitaus größeren Einfluss auf den Erfolg eurer Mission hat allerdings die Wahl der jeweiligen Schafrasse. Denn jede der Spielwelten ist in vier thematisch zusammenhängende Abschnitte unterteilt und muss mit je einer anderen der vier Schafrassen bewältigt werden.

> „Simpel, fesselnd und genial durchdacht! Man leidet mit seinen Schafen förmlich mit."

Die Pastoral-Schafe beispielsweise sind eigentlich ganz normale Schafe, die vor allen Hindernissen zurückschrecken und schnell mal Reißaus nehmen. Die Faktoral-Schafe hingegen sind so übermütig, dass es fast schon an Dummheit grenzt, weil sie sich ständig in Gefahr begeben.

Kühe auf Rädern

Ähnlich wie beim entfernt ähnlichen Knobel-Klassiker *Lemmings* besteht euer größtes Problem besteht darin, dass ihr eigentlich



▲ Mit dem Schalter pfeift ihr die Bluthunde im Burghof zurück. Die Schafe werden es euch danken.



▲ DJ Sheep: Erst wenn ihr ein Schaf in der Mitte des Plattentellers platziert, geht es weiter.



▲ Schafe im Weltraum! Bevor ihr diese Stages meistern könnt, müsst ihr euch erst mit allen Möglichkeiten vertraut machen.

▲ Oft bleibt ihr nur wegen eines einzelnen Nachzüglers wie diesem hier auf der Strecke.

kaum direkten Einfluss auf die Schafe nehmen könnt. Wenn ihr euch ihnen nähert, laufen sie mehr oder weniger schnell und geordnet weg. Und wenn ihr sie anbrüllt, laufen sie erst recht weg. Dann allerdings sehr schnell und fast gar nicht geordnet. Um die Schafe nun heil und möglichst vollzählig durch die Level zu bringen, ist einiges Geschick nötig. Denn schneller, als ihr euch verseht, bleibt ein Ausreißer zurück – oder ihr treibt die ganze Herde versehentlich in eine der herumstehenden Fallen. Und gerade diese sind an Abwechlungsreichtum und Fiesheit kaum zu übertreffen. Vom rücksichtslosen Straßenverkehr über schwertschwingende Ritter bis zu Mähmaschinen, um nur einige Beispiele zu nennen, gibt es für die Wolltiere genug Möglichkeiten, ihr Leben auszuhauchen.

Hilfreich sind da die kleinen Hilfsmittel, die ihr auf eurem oft hoch komplizierten Weg durch die Level findet. Mit einem Ghettoblaster könnt ihr wie der Rattenfänger von Hameln die Tiere eine Zeitlang hinter euch her locken. Noch hilfreicher sind herumstehende Maschinen, mit denen ihr den Schafe (vorausgesetzt, ihr lockt sie in diese Maschinen hinein) eine Rüstung oder Hüpfbälle (!) verpasst. Die Rüstung schützt sie zeitlich begrenzt vor Angriffen, während die Hüpfbälle Hindernisse passierbar machen.

Esst mehr Lamm! Ich hasse Schafe!

Bevor ihr alle Schafe letztendlich durch den Ausgang schickt, solltet ihr übrigens sicher sein, dass sich nirgends im Level noch Artgenossen befinden. Denn die könnt ihr größtenteils nur mit Hilfe anderer Schafe befreien und retten. Das gnadenlose Zeitlimit macht es selbstverständlich auch nicht einfacher. Immerhin ist euer Schäfer – anders als seine Schützlinge – unverwundbar und steht nach einer Feindberührung schnell wieder auf.

Neben dem eigentlichen Spiel gibt es einen ausgiebigen Trainings-Modus, der euch mit den verschiedenen Funktionen vertraut macht. Dazu warten diverse Mini-Spielchen wie das bekannte *Snake* auf euch. Um die Mini-Spielchen anwählen zu können, müsst ihr allerdings in jedem Abschnitt ein verstecktes, goldenes Schaf finden – eine Sache für Experten in griechischer Mythologie. Einen zweiten Mitspieler vorausgesetzt, könnt ihr euch auch am witzigen "Schaf-Fußball" versuchen. AB



▲ Nur in Hüpfsäcken können die Schafe dieses Loch überqueren.



Axel's Meinung:

Super!

„Das Schaf ich nie!"

Mit *Sheep* ist Empire ein wunderbarer Vertreter der Marke „Einfach zu erlernen – schwer zu meistern" gelungen. Es ist fast schon unglaublich, wie viele abgedrehte Ideen die Entwickler im Spiel untergebracht haben. Kaum meint man, die Mistviecher im Griff zu haben, sieht man sich vor eine neue, scheinbar unlösbare Aufgabe gestellt. Neben den genial designten Leveln ist es vor allem das störrische und grenzenlos dumme Verhalten der Schafe, das mich an den Bildschirm fesselte. Selten habe ich mich so oft dabei ertappt, wie ich den Screen anbrüllte, nur um die Viecher von einer weiteren Dummheit abzuhalten. Auch wenn Grafik und Sound eher zweckmäßig als beeindruckend sind, passt die Darstellung perfekt zu dem Titel und erfüllt dank guter Übersichtlichkeit völlig ihren Zweck. Wer auf knifflige Puzzle-/Geschickichkeitsspiele steht, kommt an dieser Schafshatz nicht vorbei.



▲ Erst mit der Rüstung passieren alle Schafe sicher die rotierenden Messer.



▲ In prähistorischen Leveln wie hier in der Steinzeit verkümmert der Herdentrieb und ihr müsst die Schafe zum Teil einzeln über die Hindernisse geleiten.



Sheep

Puzzle/Geschicklichkeit

Features



- Entwickler: Minds Eye Productions
- Hersteller: Empire/ Koch Media
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
75%	73%	72%

SPIEL SPASS 81%









▲ Chancenlos: Im Haltegriff packt Kasumi richtig zu. Punker Zack steckt im Hebel und findet's mit der Zeit gar nicht mehr lustig.



▲ Mehr als akrobatisch: Die Ladie-Fighter verausgaben sich in jedem ihrer Kämpfe – den männlichen Beobachtern hüpft das Herz.

Dead or Alive 2: Hardcore

Artistische Martial-Arts-Moves, krachende Kicks in Explosiv-Wände und ausgereifte Konter-Moves: *Dead or Alive 2* beehrt mit Hardcore-Zusatz die PS2.

Wenn es in einem Genre auf der PlayStation2 so gar nicht rosig aussieht, dann bei den Beat'em-Ups. Neben dem durchaus exzellenten *Tekken TT* konnte sich bis jetzt nur Capcom durchringen, mit *EX 3* einen äußerst fragwürdigen *Street Fighter*-Schnellschuss herauszubringen. Darüber hinaus ist nix weiter Nennenswertes angekündigt.

Während sich die Dreamcast-Fans mit ihren exklusiven *Capcom vs. SNK, Power Stone 2, Street Fighter III 3rd Strike, Virtua Fighter 3, Soul Calibur, Dead or Alive 2* und vielen weiteren Top-Prügel-Krachern ins Fäustchen lachen, darf sich der frisch gebackene PS2-Besitzer jetzt wenigstens über eine anständige Konvertierung des letztgenannten Tecmo-Hits freuen. Und, nein: Der leicht anrüchig gewählte Zusatz "Hardcore" ist keinesfalls wörtlich zu nehmen! Die leckersten Fighting Babes der 3D-Beat'em-Up-Szene zeigen bei ihren artistischen Combos und Verrenkungen zwar nach wie vor viel Haut – mehr aber auch nicht. Die aber mit den – *Tekken*-Fans mögen mir verzeihen – besten Animationen und der schönsten Martial-Arts-Choreographie überhaupt. Vor allem bei den Konter- und Wurftechniken ist es bemerkenswert, wie es bei dem rasanten Tempo der Aktionen (60 Hz!) wenn überhaupt, dann nur zu minimalsten Polygonfehlern kommt.

Das ist neu, das ist toll!

Was aber ist denn nun neu? Nicht bahnbrechend viel, sonst hieße es ja auch *Dead or Alive 2 Second Impact.* Einige neue Kampfarenen sowohl im Story- als auch im Tag-Team-Battle-Modus sind hinzugekommen, wobei erstere deutlich hübscher ausgefallen sind. Und die wenigen zusätzlichen Kostüme und Moves entzücken wohl eher den Statistiker oder den Perfektionisten unter den Fighting-Fans.



Super!

„Der Beat'em-Up Rettungsanker der PS2"

Ralph's Meinung:

■ Während die DC-Kämpfer im siebten Capcom-Himmel schweben, hat die PS2 jetzt wenigstens ihre *Dead or Alive 2*-Version – und die in exzellenter Qualität. So elegant und stilvoll wie in *Dead or Alive 2* hat man die 3D-Martial-Arts-Welt noch nicht gesehen – welch ein Quantensprung zum mit vielen Mängeln behafteten Vorgänger. Gegenüber diesem Top Beat'em-Up muss sich jedes Prügelspiel der Welt ganz warm anziehen. Wundervoll choreographierte Moves, fantastische Konter, tricky Tag-Combos, Kung-Fu-Beauties: Alles drin, alles dran in *DoA 2.* Als System-Seller fungiert es jedoch nicht, denn die unlängst bereits erschienene DC-Version bietet zwar ein paar marginale Features weniger, hat aber meiner Meinung nach in Sachen Charakter-Design immer noch hauchdünn die Nase vorn. Doch egal, welche Version: An diesem Genre-Star kommt kein Fighting-Fan vorbei.

Einige neue Grafik-Effekte hier und da werden auch nur demjenigen auffallen, der die DC- und PS2-Versionen stundenlang synchron gezockt hat.

Mit anderen Worten: Es bleibt *Dead or Alive 2* und damit einer der genialsten Fighter, die man für Geld erstehen kann: Die *DoA2*-Engine mit ihrem feinen Konter-System bietet subtilere Kampfkost als *Tekken* oder *Soul Calibur* – Button-Masher haben hier gegen einen erfahrenen Taktiker nicht den Hauch einer Chance. Und das ist gut so. Mehrteilige Stages mit explosiven Wänden sorgen für Würze, Tag-Team-Matches mit Tag Combos nehmen *Tekken TT* noch mehr Wind aus den Segeln und das einzigartige Bouncy-Feature der weiblichen Akteure zaubert noch immer ein Lächeln auf das Gesicht des Spielers. Das Einzige, was man kritisieren könnte, ist die relativ bescheidene Auswahl von 14 Akteuren und ein fehlender Spielmodus mit Langzeitbeschäftigung. RK



▲ In dieser Szene wird Tina Armstrong ihrem Namen nicht gerecht. Im hohen Bogen wirbelt sie durch den staubigen Wüstensand.

Shortcut

- ☺ ein echter Martial-Arts-Hingucker
- ☺ überlegene Beat'em-Up-Engine
- ☺ pfeilschneller Tag-Team-Modus
- ☺ exzellente PAL-Umsetzung
- ☺ geniale Konter-Techniken
- ☺ heiße Kämpfer-Ladies
- ☹ ein paar Kämpfer zuwenig
- ☹ kein World-Tour-Modus





Dead or Alive 2: Hardcore

3D-Beat'em-Up

■ Features: DVD, MC, DS

■ Entwickler: Team Ninja/Tecmo
■ Hersteller: Sony
■ Preis: ca. 120 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
89%	68%	79%

SPIEL SPASS 88%

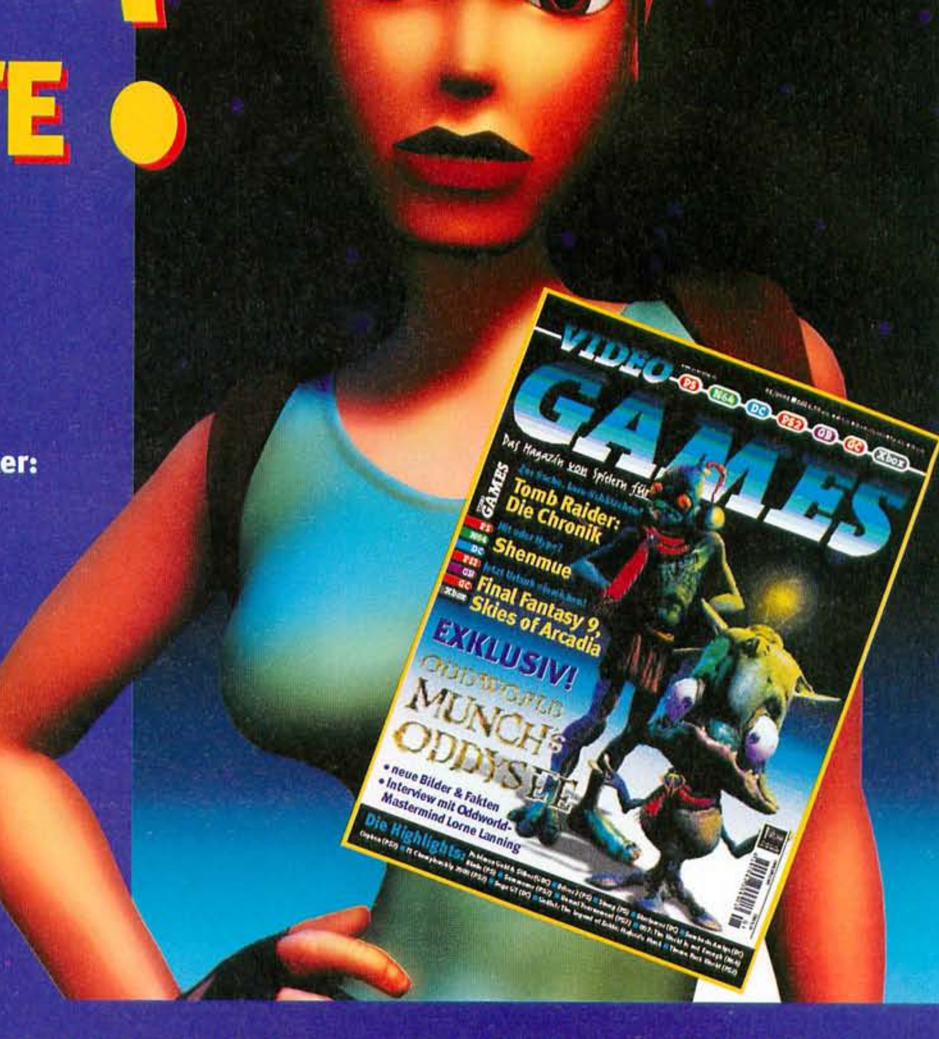
WER IST DIE SCHÖNSTE?



Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- Immer als Erster informiert
- Jede Ausgabe frei Haus
- Im Abo 14 % Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis



HOL DIR DIE NEUE VG – FREI HAUS!

Jetzt zum Kennenlernen: Hol dir ein Gratisheft der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken.
Wenn dir die Video Games gefällt und du den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen willst, brauchst du nichts weiter zu tun. Du erhältst dann deine Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 M nchen
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de

Future Verlag
Medien mit Leidenschaft.

„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20; Schüler-/Studentenpreis DM 60,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

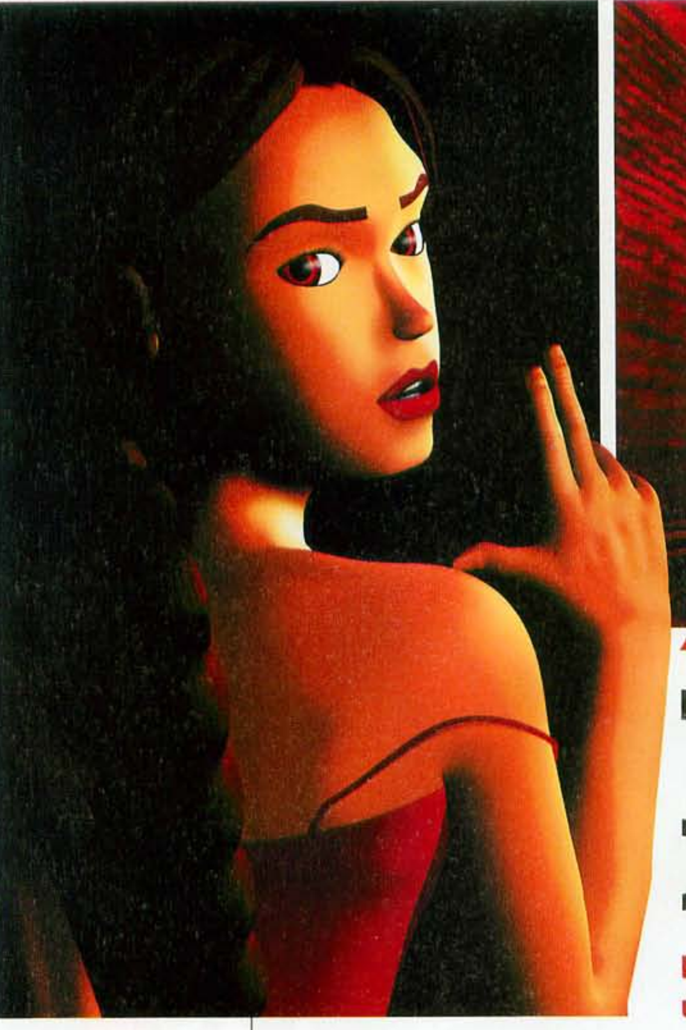
Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift
„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Datum, 2. Unterschrift CVI01





▲ Atmosphärische Texturen und Lichteffekte, aber der Pixelfaktor ist immer noch hoch.

Tomb Raider: Die Chronik

Hat Lara es noch immer drauf? Die Chronik wird es uns und euch verraten.

TOMB RAIDER DIE CHRONIK

Es ist schon bemerkenswert, was für Kapriolen jedes Jahr in Sachen *Tomb Raider* stattfinden. Die aktuelle Version wird bei Core Design besser gehütet als die Goldreserven in Fort Knox. Dieses Jahr war es besonders extrem: Keine Preview-Version, sogar eine Woche vor dem angedachten offiziellen Release wird man nach täglichen Anrufen bei Eidos damit vertröstet, man habe selbst nur eine höchst unfertige Fassung vorliegen. Aber wie durch ein Wunder stieg dann doch auch diesmal wieder ein ansehnliches Produkt wie Phoenix aus der Asche rechtzeitig in die Redaktion.

Was ist los mit Lara? Für diejenigen, die nicht den Nerv hatten, sich bis in den letzten der 45 Stages des Vorgängers durchzuschlagen und hautnah mitzuerleben, wie die berühmte Archäologin ihr Schicksal in der großen Pyramide ereilte, sei rekapituliert, dass das schießwütige Busty Babe seither als verschollen gilt. Grund genug für ihre Freunde aus glorreichen Zeiten, eine Gedenkfeier zu veranstalten und sich am Kaminfeuer neben dem angrenzenden Denkmal der prekärsten Situationen und grandiosesten Abenteuer von Ms. Croft zu gedenken. Geschickt gemacht von den Entwicklern.

Mit diesem Schachzug lässt sie sich ohne großen Story-Zusammenhang einmal mehr um die Welt schicken und in abwechs-

Shortcut

- ☺ unnachahmliches Lara-Gameplay
- ☺ gute neue Locations, Bauten und Gegner
- ☺ vier unterschiedliche Szenarien
- ☺ sweet Teeny-Lara mit eigener Quest
- ☺ erfreuliche Texturen-Vielfalt ...
- ☹ ... mit unvermeidlichem Pixel-Faktor
- ☹ viele Abschnitte mit heftigem Schwierigkeitsgrad
- ☹ wie erwartet wenig Innovation

▲ In der High-Tech-Area verliert *Tomb Raider* viel von seinem Grabräuber-Charme.



▲ Ohne Netz und doppelten Boden: Pendelt Lara nach links oder rechts, müsst ihr schleunigst auf die entgegengesetzten Gamepad-Tasten drücken.


▲ Der texanische Pistolero hat in dieser Zwischensequenz wohl nicht mit den Waffen einer Frau gerechnet, insbesondere mit ihrem Knie.


▲ Auch in der Chronik schreckt Lara nicht vor ausgedehnten Planschereien zurück.


▲ Oops, was haben wir denn da: Einen schwebenden römischen Riesenhelm über einer Metallkrake ...

lungsreichen Locations ihr Geschick beweisen. Im Angebot wären: Die Suche nach dem Stein der Weisen in Rom, die Jagd nach dem Speer des Schicksals in Russland, die Spukinseln, bei denen wir uns mit Schaudern an das Katastrophen-Eiland mit seiner fast unspielbaren Architektur in Teil drei erinnern, sowie der Showdown mit Laras altem Widersacher von Croy in einem Hi-Tech-Tower. In jedem Teilgebiet wechselt Lara ihr Outfit (Hot Pants, Leder-Stealth-Haut, Camouflage-Anzug) und wird mit anderen Anforderungen konfrontiert.

Baby-Lara!

Die Geisterinsel spielt ihr als 16jährige Teeny-Lara, wie ihr sie schon aus dem Kambodscha-Vorspann des letzten Teils kennt sah. Ohne Waffen liegt hier das Hauptaugenmerk auf Puzzles in einem kniffligen Leveldesign.


▲ ... der euch in Sekundenschnelle den Hosenboden röstet, wenn ihr nicht fix auf den Beinen seid!

In Rom habt ihr als klassische Lara zwar eure Schießeisen von den bekannten Doppelknarren bis zum Revolver mit Laserzielerfassung dabei, der Rätselfaktor nimmt bis zum Kolosseum aber nicht ab: Uhrwerke wollen in Gang gesetzt, an Tauben-Mechanismen gedreht, schwebende, laserspuckende Römerköpfe (siehe Bildschirmfotos) überwunden und die beliebten Tauch-Eskapaden abgegangen werden.

Seid auf jeden Fall darauf gefasst, dass der Puzzle-Schwierigkeitsgrad im Vergleich zu Teil vier wieder angezogen hat und mehr und mehr an den Albtraum-Part Nummer drei erinnert. In Russland solltet ihr eure Bleispritzen öfter mal stecken lassen und nach dem Spionage-Prinzip „besser einmal mehr nicht gesehen werden" vorgehen. Da steckt sogar eine Prise *Metal Gear Solid* drin.

Davon abgesehen bekommt ihr genau die *Tomb Raider*-Kost, die ihr liebt (oder auch hasst): viele, viele Schalter, Mechanismen, mysteriöse verschlossene Türen, Kletterpartien, halsbrecherische Sprünge, unabsichtliche Tode nach ➔

Warum immer die gleiche Engine?

Die Fachpresse meckert, die Industrie lästert: Jedes Jahr erscheint ein neues Lara-Abenteuer, das höchstens auf einer minimal optimierten Engine des ersten Teils basiert. Allen Argumenten hinsichtlich der zu geringen Innovation zum Trotz sollte man aber auch mal bedenken, dass es sich um eine exzellente Engine handelt, die Ihresgleichen auf der PlayStation sucht. Kein anderes Spiel gestattet derart aufwändige Architekturen, eine solch perfekte Digital-Steuerung und eine zu 90 Prozent optimale Kameraperspektive. Sich jedes Jahr ein paar Dutzend neue dieser gigantischen Stages zu überlegen und perfekt hinzubekommen, scheint große Teile der bei Core verbliebenen Team-Mitglieder zu fordern – da bleibt wohl keine Zeit mehr, auch noch eine neue Engine auf die Beine zu stellen. Und zu Zeiten eines degenerierenden PlayStation-Marktes die Mannschaftsstärke deutlich aufzustocken, rentiert sich vermutlich nicht. Außerdem arbeitet Core Design bereits an der PlayStation2-Lara (siehe News auf Seite 14). Also – nicht ständig nörgeln, sondern sich statt dessen an einem nach wie vor guten Spiel erfreuen.


▲ Verzwickt: An dieser steinernen Leiter – wir haben eine Stunde gebraucht, um die begehbare Textur überhaupt zu entdecken – hangelt ihr euch um die Ecke.



Ralph's Meinung:

■ *Die Chronik* stellt einen würdigen Abschluss der Serie auf PlayStation und wohl auch Dreamcast (Test ohne Gewähr in der nächsten Ausgabe) dar. Laras fünfter Erkundungszug führt erneut vorbei an sehenswerten Level-Bauten, sehr schönen Texturen und Lichteffekten sowie hundsgemeinen Puzzles. Bei letzteren haben die Designer im Vergleich zum Vorgänger aber übertrieben: Schon in den ersten Stages werden Lara ständig happige Knüppel zwischen die hübschen Beine geworfen, an denen ihr lange zu knabbern habt. Da ist die Gefahr natürlich groß, dass viele Spieler bald frustriert das Handtuch werfen. Schade: Im letzten Teil stieg der Schwierigkeitsgrad wesentlich moderater an. Auch die Handvoll neuer Moves und Kostüme ändern nichts daran, dass wir es einfach mit einer (guten) Mission-CD zu tun haben – das solltet ihr im Hinterkopf behalten. Mein persönlicher *TR*-Favorit bleibt jedoch der vierte Teil, weil mich die gruftigen Grabkammern einfach mehr ansprechen als die seelenlosen Hi-Tech-Arenen, in denen Lara hier herumkraxelt. Hardcore-Fans der Serie schlagen zu, der Rest braucht's nicht wirklich.



TOMB RAIDER DIE CHRONIK



Geht so

„Schlechter als Teil vier!"

Roland's Meinung:

■ Lara macht als Grabräuberin in Ägypten eine deutlich bessere, atmosphärischere Figur. Mutterseelenallein im menschenleeren Rom oder als Matrix-Girl im High-Tech-Gebäude – das passt irgendwie nicht ganz zu Ms. Croft. Dazu ruckelt mir die Grafik etwas zu oft, bleibt Lara zu oft an kleinen Ecken und Kanten hängen. Das muss anno 2000 nicht mehr sein.
Die Core-Designer sollten sich für Teil sechs an die alte Weisheit erinnern, ein Spiel immer mit den optisch schönsten und spannendsten Leveln zu beginnen. Hier werden die 13 Level nämlich erst gegen Ende besser: Als Teeny ohne Waffen ist die Spannung in der dritten Episode am größten. Auf der Suche nach der Iris darf Lara in der vierten Mission nach Seiltanz und Stangenflug endlich noch einen dritten neuen Move ausführen: das Betäuben von Gegnern. Nur: Bis zu dieser späten Belohnung halten die wenigsten Spieler durch. Schade, so rauscht *Die Chronik* knapp am Gold-Classic vorbei.

Tomb Raider: Die Chronik

Action-Adventure

■ Features

MC DS

■ Entwickler: Core Design
■ Hersteller: Eidos
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: hoch

Grafik	Musik	Sound
76%	70%	72%

SPIEL SPASS 79%



▲ Ein Fall aus Schwindel erregender Höhe ist auch in der Chronik tödlich.



▲ Neu: Ms. Croft balanciert jetzt auf schmalen Seilen und erreicht damit interessante Level-Bereiche.



▲ Vorgeschmack auf DC-Qualität: Lara beim Anschleichen auf dem U-Boot.

riskantem Erkundungsdrang und ab und zu einen auflockernden Shoot-Out.

Bekannt, beliebt, gekauft

Was Neues hat Lara auch dazugelernt, was innerhalb der Geschichte als Rückblick eigentlich nicht stimmig ist, denn dann müsste sie das in den vorherigen Episoden schließlich auch beherrscht haben. Aber egal: Lara kann ihre erneut hübschen Rundungen nun auf einem Seil balancieren, sich in bester Solid-Snake-Manier von hinten an Gegner anschleichen und diese lautlos ins Reich der (ewigen?) Träume schicken sowie – wie originell – Schubladen öffnen und nach Gegenständen suchen.

Die Grafik-Engine blieb zwar nach wie vor nahezu unverändert – siehe auch unseren Kommentar hierzu –, was immerhin den Vorteil hat, dass sich *Tomb Raider*-Veteranen wie ihre *Street Fighter*-Kollegen sofort bei allen verfügbaren Aktionen heimisch fühlen. Die hübschen Texturen, Lichteffekte und Bauten sind dagegen auch weiterhin im PS1-Bereich über jeden Zweifel erhaben und stellen wohl in Sachen Mini-RAM das Optimum an Machbarem auf der grauen Kiste dar.

Der Sound erklingt traditionsgemäß nur spärlich: Er warnt mit Gänsehaut-Melodien entweder vor drohender Gefahr, weist auf ein entdecktes Geheimnis hin oder untermalt Kamerafahrten durch eine neu vorgestellte Gegend. Die meiste Zeit seid ihr wie üblich völlig auf euch allein oder auf das fast obligatorische Lösungsbuch gestellt und auf Umgebungslaute wie Scharren, Vogelgezwitscher oder Glockenläuten angewiesen. Nehmt euch am besten zwei Wochen frei: Es werden lange Nächte mit *Die Chronik*! RK



▲ Baby, I'm on fire! Das Hantieren mit gefährlichen altrömischen Artefakten sollte man erfahrenen Leuten überlassen.



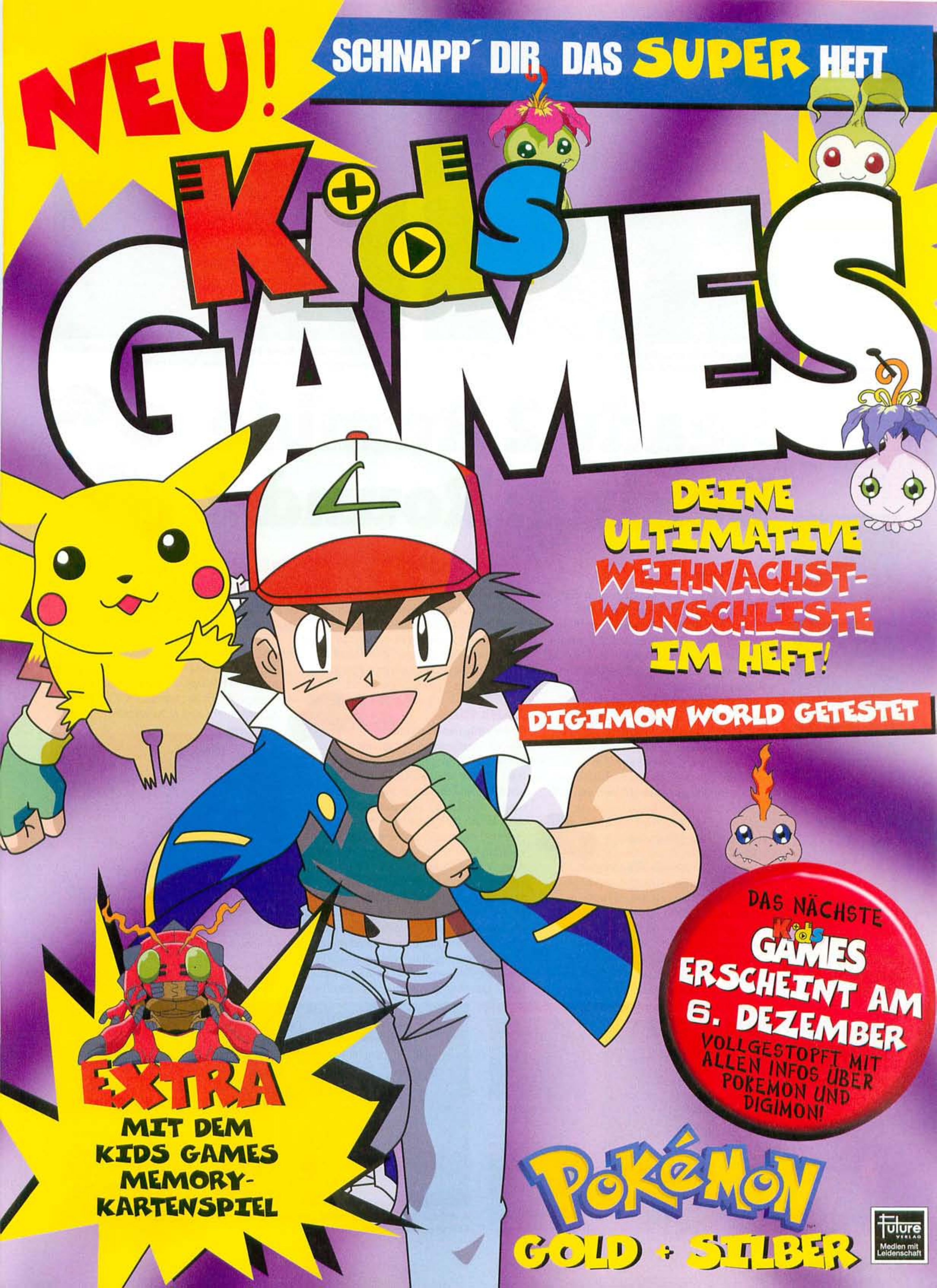
▲ In jedem Geheim-Bereich findet ihr eine goldene Rose als Andenken.



▲ Diese Legionärsstatue will mit einem Emblem gefüttert werden.

Welche Lara ist die Beste?

	Tomb Raider	Tomb Raider II	Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft	Tomb Raider IV: Die letzte Offenbarung
System und Jahr	PS/Saturn, 1996	PS, 1997	PS, 1998	PS/DC, 1999
Kurzbeschreibung	Damals revolutionär und auch heute noch definitiv ein Spielchen wert: Ägypten, Südamerika, Griechenland und das alte Rom locken mit wunderschönen Level.	Wie viele zweite Teile mehr ein Schnellschuss als ein ernstes Sequel: Einige nette Ideen wie Bootsfahrten in Venedig, dafür fehlt das Grabräuber-Feeling aus Teil eins und vier.	Furchtbar verzweigte, damit unübersichtliche und durch irre hohen Schwierigkeitsgrad nahezu unlösbare Level in unattraktiven Locations – nur was für Masochisten.	Back to the Roots: 45 Level voller spektakulärer Ägypten-Optik und toller, aber nicht zu schwerer Puzzles: Eindeutig der beste Teil der Serie.
Damalige VG-Wertung	90	92	91	88
Heutige Wertungs-Einschätzung	80: lohnt sich noch immer!	70: nur für echte Lara-Freaks	55: mit Abstand miesester Teil	85: Teil vier ist nicht zu schlagen


NEU!
SCHNAPP´ DIR DAS SUPER HEFT
KidS GAMES
DEINE ULTIMATIVE WEIHNACHST-WUNSCHLISTE IM HEFT!
DIGIMON WORLD GETESTET
DAS NÄCHSTE KidS GAMES ERSCHEINT AM 6. DEZEMBER
VOLLGESTOPFT MIT ALLEN INFOS ÜBER POKEMON UND DIGIMON!
EXTRA
MIT DEM KIDS GAMES MEMORY-KARTENSPIEL
POKéMON
GOLD + SILBER
future VERLAG
Medien mit Leidenschaft



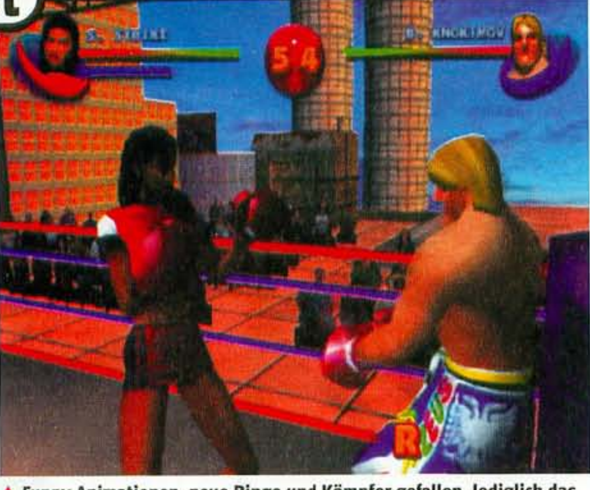
Shortcut

- abgefahrene neue Boxer
- rundum verbesserter Karriere-Modus
- noch spritzigere Animationen
- mitreißendes Comic-Flair
- der Endgegner im Arcade-Modus
- das Gameplay ist immer noch ziemlich dünn
- KI nicht wesentlich verbessert
- zu wenige Special Moves









▲ Funny Animationen, neue Ringe und Kämpfer gefallen, lediglich das immer noch sehr seichte Gameplay mit wenig Moves stört ziemlich.



▲ 400 Pfund geballte Punch-Power: Mama Tua aus Hawaii schenkt bei Bedarf mächtig ein. Die neuen Charaktere haben es in sich!

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Eine Runde blaue Augen und ausgeschlagene Zähne gefällig?

Die verrückten Boxer rund um den New Yorker Freak Afro Thunder sind wieder da! Viele neue Gesichter, ein überarbeitetes R-U-M-B-L-E-Feature und endlich ein ausgewogener Championship-Modus gehören jetzt dazu.

Wer letztes Jahr kein Dreamcast besaß, dem blieb der Charme dieses Kultspiels größtenteils verborgen, denn die mittelmäßigen PS- und N64-Versionen waren technisch einfach nicht in der Lage, den Kern von *Ready 2 Rumble Boxing* darzustellen: Abgedrehte Grimassen bei Treffern voll auf die Zwölf, urkomische Animationen der illustren Kämpferschar und das alles bei satter Spielgeschwindigkeit.

Doch jetzt gibt es die Edelmaschine PS2 und wir erwarten schlicht und ergreifend das beste *R2R*. Bei dem neuen Boxer ist es Midway voll gelungen: Beim Einmarsch des Box-Roboters Robox Rese-4 haben wir Tränen gelacht, die fette Aloha-Schwester Mama „Tank Ass" Tua bringt selbst Muskelberge ins Schwitzen und den Spargeltarzan Freak E. Deke möchte man am liebsten schnell in Sicherheit bringen.

Insgesamt 21 Comic-Fighter treten diesmal an, darunter elf frische – das sind dann insgesamt vier mehr als beim Vorgänger. Aus dessen Riege wurden nach Adam Riese demnach sieben beziehungsweise acht – wenn man den exklusiven N64-Boxer berücksichtigt – in Rente geschickt.

Finish Him!

Durch saftige Specials und kernige Combos sammelt ihr erneut R-U-M-B-L-E-Buchstaben. Einmal komplett lässt sich auf simplen Knopfdruck wieder das Multi-Hit-Inferno zünden, in dem der Gegner meist gnadenlos untergeht. Neu ist, dass ihr das Wort der Wörter dreifach sammelt und bei maximaler Power den armen Kontrahenten mit einem einzigen Super-Punch einen Super-K.O.-Abflug in die Zuschauerreihen verpassen könnt. Der lahme Karriere-Modus wurde ebenfalls überarbeitet und bietet nun viele nette Mini-Games wie Hanteln stemmen, Seilhüpfen, Reaktionstests, Sandsackübungen und mehr.

Das Choreographie-Training mit eurer supersexy Trainerin bringt so sehr die männlichen Hormone in Wallung, dass ihr oft gar nicht auf die eingeblendeten Moves achtet. Ein Team Battle Modus wie in einem Standard-Beat'em-Up und ein Turnier-Modus runden das Angebot an Spielmodi ab. Halt, etwas haben wir noch vergessen: Den Endgegner im Arcade-Modus müsst ihr gesehen haben! Er hat was mit dem „King of the Ansager" Michael „Rrrrruuumbllllе" Buffer zu tun – mehr wird nicht verraten. RK



Ralph's Meinung:



■ Hmm – o.k., die Charakter-Modelle und Animationen der aberwitzigen Boxgestalten wurden eine Evolutionsstufe weiter vorangetrieben und übertrumpfen natürlich die Vorgängerversion in allen Belangen, aber das darf man ja wohl auch erwarten. Freakige neue Boxer wie Michael Jackson, Shaquille „Shaq Attack" O'Neal, Rodeo-Cowboy Wild „Stubby" Corley oder Big Hawaii Mama in Ehren – mir fehlt immer noch ein etwas ausgefeilteres Gameplay. Eine Handvoll Punches und Jabs, dazu jeweils zwei, drei Special Moves und Combos pro Haudegen – das kann's auf Dauer nicht sein. Auch die KI wurde keinesfalls verbessert: Mit derselben Taktik wie im ersten Teil habe ich mit Afro Thunder gleich beim ersten Anlauf alle zwölf Gegner hintereinander ins Reich der Träume geschickt, ohne einmal die Block-Taste anzufassen. Mit einem menschlichen Gegner habt ihr in *R2R 2* am meisten Spaß: Urkomische Bewegungen, verbeulte Visagen, fiese Kommentare und spektakuläre Knockouts sorgen da für gute Laune. Ich meine: Wer die Dreamcast-Version von Teil eins hat, braucht dieses Sequel nicht unbedingt, alle anderen Comic-Box-Fans müssen's sich unbedingt anschauen!

Das große Vorbild

Gute Box-Games muss man mit der Lupe suchen: Sieht man mal von EAs *Box Champions* alias *Knockout Kings* ab, gab's da eigentlich nur eins: Den Nintendo-Klassiker *Punch Out* (1984) aus der Spielhalle, der 1990 mitsamt dem Box-Rüpel Mike Tyson auf das 8-Bit-NES portiert wurde und 1994 mit *Super Punchout* ein cooles 16-Bit-Revival spendiert bekam. Geprügelt wurde dort zwar in der Ego-Perspektive, die abgedrehten Namen der Kämpfer wie Vodka Drunkenski oder Glass Joe und das geniale Comic-Flair stimmten jedoch schon damals. *Ready 2 Rumble Boxing* kann man gut und gerne als 3D-Fortsetzung von *Punch Out* sehen.





▲ Punch Out NES
◀ Punch Out Arcade
▼ Super Punch Out



▲ Bei dieser Trainerin geht man gerne in die Choreographie-Schule.



▲ Den Charakter-Designer beglückwünschen wir zu seinen grandiosen Einfällen.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Punch Mania!

Direkte Vergleiche zwischen DC und PS2 sind derzeit natürlich besonders interessant. Kann die hochgelobte PS2 beim Box-Festival ihren emotionellen Vorsprung ausspielen?

Kurz und knapp: Nein. Die Dreamcast-Version der Comic-Fäusteschlacht steht in allen Punkten ihren Mann und gleicht der Sony-Variante wie ein Ei dem anderen. Sprich: Ihr bekommt dieselbe abgedrehte Mannschaft mit grotesken Moves, abgedrehten Designs und freakigen Aktionen, die sich die Rumble-Attacken um die Ohren hauen. Leider bleibt damit auch der größte Kritikpunkt bestehen: die fehlende Spieltiefe, die *Ready 2 Rumble 2* gnadenlos vor der ersten Classic-Hürde ausbremst. Ein überarbeiteter Karriere-Modus hält euch diesmal ein Weilchen länger bei der Stange, nachdem ihr die Gesamtheit der wenigen Signature-Moves von Big Mama Tua, Jacko, dem Box-Roboter und allen anderen gesehen habt. RK

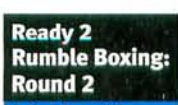


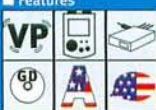
▲ Wir haben den ersten Zombie aus *Resident Evil 4* entdeckt!

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Action-Boxspiel

■ Features





- Entwickler: Midway
- Hersteller: Sega
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
82%	61%	77%

SPIEL SPASS 78%

Gut!

Ralph's Meinung:

■ Den größten Spaß macht *R2R 2* immer noch mit einem menschlichen Mitspieler, der sich so schön windet, wenn ihr ihm eine mächtige Rumble-Combo einschenkt. Alleine hält sich die Motivation etwas in Grenzen. Die Devise lautet stets: mit Volldampf nach vorne, Blocken ist nur in den seltensten Fällen notwendig. Ein wenig mehr Taktik und weitere Special Moves hätten schon drin sein müssen. Die überragende Comic-Optik entschädigt dafür über weite Strecken.



▲ Viele der Abkürzungen lassen sich nur mit einem beherzten Sprung erreichen.

McGrath vs. Pastrana

Hartnäckig ist er ja, dieser McGrath.

Wer beim Name McGrath am liebsten Reißaus nehmen möchte, hat bestimmt nicht ganz unrecht. Dennoch ist es Acclaim wider Erwarten gelungen, aus der Lizenz etwas herauszuholen.

Basierend auf der Engine des BMX-Titels *Dave Mirra Freestyle BMX* entwickelte das Team Z-Axis ein neues Motocross-Spiel um den Cross-Champion und setzte ihm mit Pastrana gleich noch einen Konkurrenten vor die Nase. Spielerisch bietet *McGrath vs. Pastrana* überraschend viel Abwechslung. Neben neun gänzlich verschiedenen Tracks (etwa Loch Ness, Antarktis oder Geisterstadt), die zusätzlich über eine Vielzahl versteckter Abkürzungen verfügen können, überzeugen vor allem das recht gute Fahrverhalten und die eingängige Steuerung.

Gute Fahrleistungen werden mit Bonusgegenständen, die sich positiv auf die Fahrleistungen der in vier Klassen unterteilten Crossmaschinen auswirken, belohnt. Leider ist es jedoch nicht gelungen, die Grafik merklich zu verbessern, so dass es immer noch einige hässliche Clipping-Fehler und Pop-Ups zu vermelden gibt. AB



▲ Übersicht, wo steckst du? Dank der lieblosen Texturen ist es oft sehr schwer sich zu orientieren.

McGrath vs. Pastrana

Motocross-Simulation

■ Features





- Entwickler: Z-Axis
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht - mittel

Grafik	Musik	Sound
65%	69%	66%

SPIEL SPASS 59%

Geht so!

Axel's Meinung:

■ Man muss zugeben, dass *McGrath vs. Pastrana* deutlich mehr Spaß macht als der Vorgänger. Dennoch leidet das Spiel leider vor allem unter der recht unansehnlichen Grafik. Auch die KI der Gegner ist nicht wirklich fordernd. Immerhin sind die gut designten Strecken sowie die Möglichkeit, die Bikes nach eigenem Wunsch zu tunen, eine gewisse Zeitlang recht unterhaltsam. Von einem wirklichen Cross-Hit ist aber auch dieser Vertreter der Dirt-Fraktion noch weit entfernt. Hoffen wie mal auf die DC-Umsetzung ...



Star Wars: Demolition

Das Einzige, was hier demoliert wird, ist die Star-Wars-Lizenz.

Shortcut
- gute Musik
- gute Soundeffekte
- üble Grafik
- lausiges Gameplay
- schlimmer Zweispieler-Modus

Star Wars: Demolition
Action
Features






- Entwickler: Luxoflux
- Hersteller: LucasArts/Activision
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
30%	80%	77%

SPIEL SPASS 20%
MULTI-PLAYER 22%

Früher war alles besser: Da waren Spiele von LucasArts automatisch Klassiker. Heute sieht das ganz, ganz anders aus.

Die Grundidee von *Star Wars: Demolition* ist noch milde spannend: Nachdem die aus Episode One bekannten, lebensgefährlichen Pod-Racer-Rennen verboten wurden, sucht Raffzahn Jabba the Hut nach einer neuen Einnahme- und Belustigungsquelle. Jabba, der alte Fuchs, kommt auf eine glorreiche Idee: Duelle zwischen zwei und mehr Delinquenten, die allesamt unterschiedlichste Vehikel steuern – etwa einen Raketenrucksack, einen AT-ST-Walker oder einen Snowspeeder.

Ihr duelliert euch mit einem bis drei Gegnern, der Turniermodus bietet gleich vier Schlachten in acht schaurig umgesetzten Arenen von Tatooine, Yavin 4, Naboo, Hoth oder dem Todesstern II (!). Wer zuerst 10.000 Punkte erreicht, gewinnt den Hoher-Einsatz-Modus, bei der Droiden-Jagd müsst ihr in drei Minuten möglichst viele Droiden (was wohl sonst?) abknallen. Uninspiriert herumstehende Portale versetzen euch an einen anderen Punkt des Geschehens, Ladestationen frischen Waffen und Schutzschirme auf. Sechs Fahrzeuge stehen euch anfangs zur Verfügung, für je 10.000 erspielte Punkte wird eins von vier bis dahin noch gesperrten Vehikeln freigeschaltet. RA





▲ Mit einem Snowspeeder gegen einen AT-ST auf Naboo – Sachen gibt's ...



▲ Den Mehrspieler-Modus gibt's ähnlich unübersichtlich mit senkrechten Fenstern.

Roland's Meinung:
Hilfe!

So einen Schrott wie *Star Wars: Demolition* habe ich lange nicht mehr gespielt: Eine verfahrene Steuerung, für einen PS-Titel der letzten Generation übelste Grafik, Gegner, auf die ihr minutenlang ballern müsst, bevor sie sich in ihre Einzelteile zerlegen – da reißen selbst schillernde Typen wie Boba Fett und Jabba nichts mehr raus. Dabei klingt ein Star-Wars-Fahrzeug-Deathmatch auf dem Papier gar nicht so schlecht. Doch beim Test des Mehrspieler-Modus musste ich Alex mit Gewalt daran hindern, nach einer Partie fluchtartig das Spielezimmer zu verlassen. Einsames Glanzlicht des Spiels ist die akustische Präsentation, doch für die 90 Mark kauft ihr euch besser ein paar Star-Wars-Film-Soundtracks.

Madden NFL 2001

Die Gladiatoren der Neuzeit rennen und rempeln noch einmal in 32-Bit.



Shortcut
- sehr stabile Framerate
- geniale Spielbarkeit
- sehr gute KI
- übersichtliche Menüführung
- packend vermitteltes Football-Feeling
- selbst konfigurierbare Kamera
- sehr guter Trainings-Modus
- leider keine deutschen Menüs
- ist und bleibt hierzulande ein Nischensport

Madden
Football-Simulation
Features

- Entwickler: EA Sports
- Hersteller: Electronic Arts
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
81%	77%	83%

SPIEL SPASS 86%

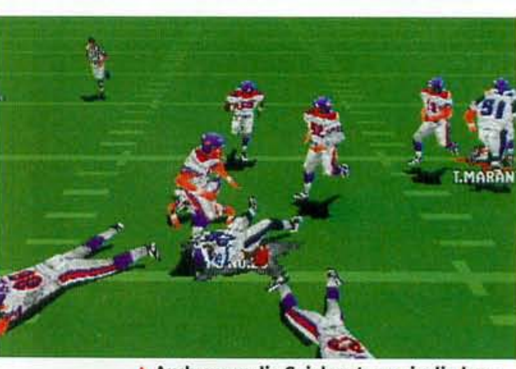
Haltet ihr den Super Bowl für eine hochprozentige Fruchtbowle? Wundert ihr euch, warum der Football aussieht wie Ei? Habt ihr wirklich keine Ahnung von American Football?

Dann solltet ihr euch *Madden NFL 2001* zulegen. Nicht nur, dass ihr im aktuellsten Update dieser Sport-Reihe eine der bislang wohl besten und gleichzeitig detailliertesten Football-Simulationen überhaupt erhaltet. Dank eines sehr ausgeklügelten Practice-Modes werden selbst Anfänger Schritt für Schritt in die Welt dieser uramerikanischen Sportart eingeführt. Doch auch Zocker, die sich schon länger mit Football beschäftigen, werden an *Madden NFL 2001* nicht vorbeikommen.



Neben unzähligen Spiel-Modi, die euch von der Trainer- und Manager-Rolle über das Training und den höchst interessanten Two-Minute-Drill (eine Art Kurzform des Trainings, in dem ihr für gute Spielzüge High-Score-Punkte ergattern könnt) bis hin zu kompletten Seasons alle Möglichkeiten bieten, die in dieser Sportart stecken, überzeugt vor allem die sehr gute technische Umsetzung. So ist von den in den Vorgängern oft störenden Slow-Downs nichts mehr zu bemerken, ohne dass dies auf Kosten der Spielbarkeit geht. Die Animationen sind allererste Sahne, die KI überragend und die Pass-Systeme (über Icon oder direkt) bewährt präzise.

Auch auf deutsche Teams wie beispielweise Frankfurt Galaxy müsst ihr in diesem gelungenen Update nicht mehr verzichten. Einziges Manko ist leider die fehlende deutsche Synchronisation. So bleiben euch ohne ausreichende Englischkenntnisse die wunderbaren Kommentare verbogen. AB



▲ Auch, wenn die Spieler etwas pixelig kommen – die Animationen sind allererste Sahne.



▲ Hieroglyphen? Nach dem sehr guten Trainingsmodus könnt ihr mit diesen Strategie-Kürzeln mehr anfangen.



▲ Diese Kameraperspektive bietet zwar einen guten Überblick, ist aber zum Spielen nicht besonders gut geeignet.

Axel's Meinung:
Super!

Okay, es ist hierzulande ein Nischenprodukt. Doch es lohnt sich wirklich, sich mit dieser Sportart vertraut zu machen. Denn kaum eine andere Disziplin wurde bislang so akkurat auf den heimischen Bildschirm umgesetzt wie American Football. Zwar kann die PS-Version nicht mit der unglaublichen Optik der PS2-Variante mithalten, doch wer noch vor dem PS2-Kauf zurückschreckt und diesem Sport dennoch etwas abgewinnen kann, sollte hier unbedingt zuschlagen.

Ms. Pac-Man: Maze Madness

▶ Ms. Pac-Man wird bei ihrem Abenteuer durch geniale Hintergrund-Melodien angespornt.

Zurück in die Vergangenheit: Angriff der kleinen, gelben Vielfraße



Endlich: Eines der bekanntesten und erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten bekommt ein neues 3D-Update. Nach dem im letzten Jahr erschienenen *Pac Man World* tritt jetzt die Gemahlin der gelben Hüpfkugel auf den Plan.

Ms. Pac-Man auf ungewollter Reise: Nachdem Professor Pac direkt vor euren Augen entführt wurde, begebt ihr euch natürlich sofort auf Rettungstour. Schnürt die rosa Schleife und schärft das Gebiss – es gilt, 180 Level in vier Welten erfolgreich zu durchhüpfen. Ihr kämpft euch durch die dreidimensionalen Platform-Abschnitte, die mit allerhand kniffligen Rätseln und unzähligen Feinden gespickt sind. Dabei präsentiert sich der Klassiker statt im Bitmap- im schicken Polygon-Gewand.

Aus alten Tagen wurde dagegen die simple Steuerung beibehalten. Ausschließlich mit dem analogen oder digitalen Steuerkreuz bewegt ihr euren flinken Smartie-Kopf über den Schirm – alle anderen Knöpfe haben Urlaub. Dezente Vibrationseffekte untermalen dabei euer Abenteuer. Wirklich äußerst gut sind die musikalischen Kompositionen gelungen – unglaublich anspornend und unterhaltend. Die Soundeffekte lassen sich glücklicherweise abstellen. Doch nicht nur Kids bekommen ihren *Pac-Man*: Extra für Nostalgiker implementierte Namco den zwanzig Jahre alten Original-Automaten – ein Videospiel, das Geschichte schrieb. Spielerisch und grafisch schwach fällt dagegen der Mehrspieler-Modus aus, bei dem ihr zu viert in drei Minispiele einsteigt. AO



▲ Knallbunte Pac-Welt: Im Mehrspieler-Modus wird's leider etwas unübersichtlich.





▲ Back to the Roots: Das Original begeistert auch heute noch.

Alex's Meinung:

Gut!

■ Sicherlich, *Ms. Pac-Man* ist bestimmt nicht der Weisheit letzter Schluss, doch Spaß macht's trotzdem. Mit dem grafisch schwachen Mehrspielermodus, den total simplen Rätseln und der grauenhaften Deutsch-Konvertierung hat der gelbe Flummy zwar seine offensichtlichen Schwächen, doch die knuddelige 3D-Optik, der einfache Bedienkomfort, die mitreißende Musik und der integrierte Klassiker versprühen ihren eigentümlichen Charme. Mein Urteil: Nicht nur für Pac-Fans interessant.

Shortcut

- 180 Level
- kunterbunte Farbenpracht
- simples Gameplay
- originale Automatenversion
- coole Musik
- anspruchslose Rätsel
- schwacher Mehrspielermodus
- sprachlich mies

Ms.Pac.-Man: Maze Madness

Puzzle/Jump'n'Run



- Entwickler: Namco
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
71%	82%	62%

SPIEL SPASS 70%

Die Mumie

Geschichten aus der Gruft

▶ An den „Panels of Ra" (hat nix mit unserem Chef zu tun) könnt ihr mittels Fackel eure Lebensgeister neu entfachen.

Ja, gibt's denn das: Lara hat noch ein paar Mumien in Ägypten übrig gelassen! Die machen jetzt gegen den grünschnäbligen Indiana-Jones-Verschnitt aus dem gleichnamigen Hollywood-Streifen mobil.

Eure Aufgabe in *Die Mumie* besteht darin, sieben Welten à sechs Unterabschnitte zu überleben, dabei sackweise altägyptische Schätze zu rauben, ohne von Spikes aufgespießt zu werden oder im Treibsand zu versinken. Und dabei müsst ihr möglichst viele Bandagierte einen verwesten Kopf kürzer machen. Dazu bedient ihr euch anfangs einer Fackel und eures treuen Revolver-Pärchens (Lara anyone?). Später kommen Giftgas, Dynamit, Macheten und mehr hinzu. Die relativ kompakt gehaltenen Grüften faszinieren durch detaillierte Hieroglyphen-Texturen und monumentalen Abenteuer-Soundtrack. Der Held hätte aber durchaus ein paar mehr Moves vertragen können.

Die geringe Sichtweite nervt und den Grund, warum euch mit euren mickrigen drei Leben bei derart vielen Instant-Kill-Stellen (Sprünge übers Wasser, zusammenbrechende Säulen und so weiter) nur am Ende jeder Welt das Speichern gestattet wird, haben die Mumien wohl mit in ihren Sarkophag genommen. So wird euch das Durchwandern ein- und derselben Abschnitte öfter als nötig zugemutet. Schade und eigentlich dumm von den Designern, denn im Laufe der Welten steigt der Rätsel-Anteil zusehends, ohne jedoch jemals in die bekannte *Tomb Raider*-Hirnzermarterei auszuarten, da die Lösung nie weit weg liegt. Grabräuber-Fans ohne Dreamcast dürfen durchaus mit dem Spiel liebäugeln, zumal Lara (siehe Test auf Seite 54) diesmal nicht mehr in Ägypten unterwegs ist. Wir hoffen jetzt einfach mal, dass einige der Kritikpunkte in der noch kommenden Sega-Version ausgemerzt werden. RK



▲ Roten Giftgasbomben haben auch Mumien nichts entgegenzusetzen.

Ralph's Meinung:

Gut!

■ Ich könnte jetzt anfangen, an diesem und jenem herumzunörgeln, wie etwa den durchschnittlichen Animationen oder der fehlenden Agilität (Ballern im Rennen, Sprünge in alle Richtungen) der Hauptfigur oder der Härte des Spiels (Speichern nur am Ende jeder Welt), aber das will ich mir hier sparen. Seit *Tomb Raider IV* hat es nicht mehr soviel Spaß gemacht, mit einer brennenden Fackel wunderschöne Grabmäler zu erforschen, Mumien per Machete zu Hackfleisch zu verarbeiten und unter dem Mantel einer perfektem Hollywood-Soundkulisse coole Artefakte zu sammeln. Erwartet aber kein monumentales Lara-Abenteuer – bei *Die Mumie* ist alles eine Spur kleiner ausgefallen.



▲ Für PS-Verhältnisse farbenprächtige Hieroglyphen-Texturen zieren die Grabkammern.

Shortcut

- hübsche Texturenvielfalt
- grandioser Hollywood-Soundtrack
- Forscherdrang wird geweckt
- geringe Sichtweite
- viel zu wenig Speicherpunkte
- Charakter nicht so agil wie Lara

Die Mumie

Action-Adventure



- Entwickler: Universal Interactive
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: hoch

Grafik	Musik	Sound
73%	83%	68%

SPIEL SPASS 76%





▲ Nach Genuss eines Milchshakes verwandelt ihr euch in Super-Donald und seid für kurze Zeit unverwundbar.



▲ Pro Stage sind drei Aufgaben zu erfüllen: Artefakte und Spielsachen finden sowie den Zeitrekord von Gustav Gans brechen.

Donald Duck: Quack Attack

Squeeeeeek! Sberqueeeeek!



Christian's Meinung:

■ Schade drum – nach den genialen Disney-Titeln auf dem Mega Drive (*Quackshot, Mickey*) und der recht guten GameBoy-Fassung hatte ich mich schon richtig auf diesen Test gefreut. Doch gegen so starke Konkurrenten wie *Rayman* oder *Rocket* kann sich der Enterich nicht im Geringsten durchsetzen. Für den nächsten Disney-Jumper erwarte ich deutlich mehr Abwechslung oder – und das wäre ein wahr gewordener Traum – endlich wieder traumhafte, handgezeichnete und liebevoll animierte 2D-Grafik im Stile des ersten *Rayman* oder eines *Aladdin* (MD).

Nachdem unser allerliebster Enterich im Matrosen-Kostüm schon auf dem kleinen GBC-Bruder sein neuestes Jump'n'Run-Abenteuer hinter sich gebracht hat, ist nun der große schwarze Kasten das Ziel seiner Ausflüge. Und das mit der Grafik-Engine von *Rayman 2* – ein Grund zum Feiern?

An der Hintergrundgeschichte des Watschlers liegt's auf jeden Fall einmal nicht – die ist nämlich genauso belanglos und uninteressant wie in fast allen Jumpern. Donalds seit Jahrzehnten treu umgarnter Schwarm Daisy wurde vom bösen Zauberer Merlock (die Rechte für Merlin waren wohl etwas zu teuer) entführt, weshalb sich Donald und auch sein Erzrivale Gustav Gans flugs auf die Socken, pardon, Entenbeine machen, um sie wieder zu befreien.

Doch einfach gestaltet sich die Sache zu unser aller Überraschung nicht, denn Daniel Düsentrieb hat zwar einen Teleporter entwickelt, der die beiden zu Merlocks Feste transportieren könnte, aber der funktioniert noch nicht ganz reibungslos. So werden unsere wackeren Befreier zuerst kreuz und quer durch Entenhausen, einen Märchenwald oder Gundel Gaukeleys Spukschloss gebeamt, bevor sie dem Bösewicht endlich entgegentreten können.

Fader Crash-Aufguss

Leider entpuppt sich *Quack Attack* schon nach wenigen Spielminuten als recht fades und innovationsloses Herumgehüpfe, das das große Vorbild *Crash Bandicoot* zwar keinesfalls verleugnen, jedoch nicht mal ansatzweise erreichen kann. Je nach Level kämpft ihr euch mit Doppelsprung und Faustschlag entweder von links nach rechts oder in den Bildschirm hinein durch Horden von übel gelaunten Bauarbeitern, gruseligen Gespenstern und wild gewordenen Elchen, immer auf der Suche nach den für Jump'n'Runs ach so wichtigen Items.

Um Zugang zum Endgegner jedes Levels oder zu neuen Leveln zu erhalten, müsst ihr jeweils vier Teile eines Artefakts finden oder verzauberte Spielsachen für Tick, Trick und Track entdecken, die Portale in Bonus-Stages öffnen. Nebenbei könnt ihr noch Sterne einzusammeln, die für Extraleben sorgen – das war's dann schon.

Zwar wurden alle Locations recht nett und der Comic-Vorlage entsprechend gestaltet – vor allem mit Expansion Pak sieht's gut aus. Der Disney-typische Soundtrack kommt gut zur Geltung, jedoch fehlt's an allen Ecken und Enden an Abwechslung. Wartet ihr nach den ersten drei Stages noch gespannt auf neue Gimmicks, kommt nach spätestens einer halben Stunde herbe Enttäuschung. Außer stures „bis zum Level-Ende durchlaufen" ist nicht zu tun, neue Ideen sucht man vergebens – Donald hätte mehr verdient, gerade mit der technisch schicken *Rayman 2*-Engine wäre deutlich mehr drin gewesen. CD

Shortcut

- ☺ nette Animationen
- ☺ Disney-Flair
- ☹ komplett straightforward wie auf Schienen
- ☹ viel zu kurz
- ☹ schnell langweilig



Donald Duck: Quack Attack
Jump'n'Run

■ Features
256 MBit

- ■ Entwickler: Disney I.
- ■ Hersteller: Ubi Soft
- ■ Preis: ca. 120 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
76%	71%	73%

SPIEL SPASS 65%



▲ Einige Endgegner sind sehr nett gelungen und erfordern eine gute Portion Taktik.



▲ 2D- und 3D-Stages wechseln sich regelmäßig ab, leider ohne große Bewegungsfreiheit.



▲ Findet ihr alle Spielsachen, erhaltet ihr Zutritt zu einer Bonus-Stage.



PSM2
100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD
NEU!
JETZT MIT
PLAY FUN MAGAZIN
Future Verlag
Medien mit Leidenschaft
Mit PSM2 in die Spiele-Zukunft.
Am 06.12. wieder da!
Die Playstation2. Das Magazin.





▲ Im Hintergrund laufen die irrwitzigsten Animationen ab.



▲ Da freut er sich: Je besser euer Ranking, desto motivierter tanzt der kleine Affe ab.

Samba de Amigo

Tanze Samba mit mir, tanze Samba die ganze Nacht!











▲ Neben dem Hauptspiel halten euch sieben Mini-Games auch längerfristig bei der Stange.

Shortcut

- coole Samba-Rhythmen
- tolle Background-Animationen
- motivierender Challenge-Modus
- nette Mini-Games
- manchmal Fehler in der Höhen-Erkennung
- happiger Preis
- nach längerer Spieldauer Schmerzen in den Handgelenken



Inzwischen haben sich ja schon viele Entwickler am immer beliebter werdenden Musikspielmarkt versucht, doch Konami, den großen Bemani-Meister, konnte bisher noch niemand schlagen. Weder Disneys *Dschungel Groove* noch Global As *Maestromusic* boten auch nur annähernd denselben Spielspaß wie etwa *Guitar Freaks* oder *Dance Dance Revolution* (wohlgemerkt: nur die japanischen Versionen, wie ihr im PAL-*DDR*-Test auf Seite 88 sicher schon gelesen habt).

Bis jetzt. Denn Sega, inzwischen meisterliche Erfinder höchst innovativ-abgedrehter Spiele (*Jet Set Radio, Space Channel 5*), bläst zum Angriff. Herausgekommen ist dabei eine Mischung aus *DDR* und *Maestromusic*: Auf dem Bildschirm werden Kreise dargestellt, die sich an den Eckpunkten eines Sechsecks befinden. Aus dem Zentrum des Hex-Feldes scrollen nun passend zum Rhythmus kleine Bälle in Richtung dieser Kreise. Ihr müsst dann zum richtigen Zeitpunkt die separat erhältlichen Maraca-Rasseln schütteln. Die ganze Geschichte funktioniert mit Hilfe integrierter Sensoren, welche die Position, in der ihr die Rasseln haltet (hoch, mittel, niedrig für links und rechts) feststellen.

Übrigens: Bitte keine Mitspieler erschlagen!

Natürlich werden euch neben dem Arcade- beziehungsweise Original-Mode noch viele weitere Sub-Games geboten, die vor allem mit mehreren Mitspielern für lang anhaltende Motivation sorgen. Entweder ihr spielt verschiedene, vorgegebene Moves nach, zerbröselt durch Dauerrütteln massive Felsbrocken, erschlagt aus den Kreisen auftauchende Maulwürfe oder messt mit eurem Freund/eurer Freundin durch ein „Love-Rating", wie gut ihr wirklich harmoniert.

Da die anfänglichen drei Songs schnell langweilig werden, könnt ihr im Challenge-Mode, in dem bei diversen Übungen vorgegebene Ratings zu erreichen sind, weitere Songs freischalten. Wem auch dies nicht genügt, der linkt sich ins Internet ein und saugt sich dort neue Musikstücke herunter. Ob dies allerdings auch reibungslos klappt, konnten wir zum Test-Zeitpunkt noch nicht überprüfen.

Ein Spaß für die ganze Familie – wie übrigens auch Herr Miyamoto von Nintendo anerkannte (Interview in der letzten Ausgabe) –, bei dem ihr auch trotz fehlender deutscher Lokalisierung (englische Texte) unbedingt zuschlagen solltet. Das einzige Problem bei der Sache: *Samba de Amigo* kommt nur im Bundle mit den Maracas auf den Markt – was ja Sinn macht, denn mit normalem Controller sinkt der Spielspaß in den Keller. Allerdings leider nur in streng limitierter Stückzahl: Wer sich aber den happigen Preis von rund 300 Mark leisten kann, sollte schnellstens zuschlagen. CD



Samba de Amigo
Musik-Spiel

■ Features

■ Entwickler: Sega
■ Hersteller: Sega
■ Preis: ca. 300 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
78%	98%	77%

SPIEL SPASS 85%



▲ Im Love-Mode testet ihr, wie gut ihr mit eurem Partner/Freund harmoniert.



▲ So sieht das Dingens aus: Mittels Sensoren wird die Position der Rasseln gemessen.



Christian's Meinung:

■ *Samba* hat eine ganz kleine Macke – oder geht es nur mir so? Keiner meiner Kollegen hatte bisher Probleme mit der Höhenabtastung der Maracas, nur ich hatte immer das Gefühl, mich mehr auf die Position meiner Hände als auf die durchwegs genialen Songs konzentrieren zu müssen. Aber vielleicht liegt's ja daran, dass das Spiel mit dem aufwändigen Automaten in der Spielhalle, den ich ziemlich lange gezockt habe, deutlich intuitiver abläuft. Nach einer kurzen Gewöhnungsphase kriegt man das aber in den Griff und hat vor allem mit Freunden einen Mords-Spaß.



▲ Um die Spielsachen zu finden, müsst ihr sie nach Deaktivierung eines Zauberspruches innerhalb eines knappen Zeitlimits finden.

Donald Duck: Quack Attack

Kleine Änderungen, gleiches Spiel

Was wir von *Quack Attack* (N64) halten, habt ihr hoffentlich bereits auf Seite 62 gelesen. Wenn nicht – gleich nachholen. An dieser Stelle sparen wir uns deshalb einleitende Worte und kommen gleich zur Sache.

Wo liegt der Unterschied? Thematisch sind ja beide Spiele gleich und auch am Level-Verlauf wurde so gut wie nichts geändert. Lediglich einige Items wurden an anderer Stelle positioniert, dazu wenden die Endgegner leicht abgewandelte Taktiken an. Wer also tatsächlich mit dem Gedanken spielt, sich Donalds Rettungsaktion zuzulegen, wird sich höchstens die Frage stellen, welche Plattform zu bevorzugen ist. Auf der PlayStation wirken sämtliche Texturen natürlich mal wieder sehr viel pixeliger als auf Nintendos Konsole, dafür werdet ihr zwischendurch mit netten, im Grunde genommen jedoch nicht Spielspaß-fördernden Render-FMVs verwöhnt. Auch die Steuerung der Ente ist auf dem N64 deutlich runder – einige Fehlsprünge müsst ihr auf der PS dank gelegentlicher Aussetzer schon in Kauf nehmen. Beim Sound hat allerdings die Sony-Version wieder knapp die Nase vorne. CD



▲ Die Endgegner verwenden auf der PS-Version leicht abgewandelte Taktiken.

Donald Duck: Quack Attack
Jump'n' Run
Features
- Entwickler: Disney Interactive
- Hersteller: Ubi Soft
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
73%	74%	73%

SPIEL SPASS 63%

Geht so!

Christian's Meinung:

Wenn ihr dieses Spiel unbedingt haben wollt und zwischen zwei Systemen wählen könnt, dann greift lieber zur N64-Version. Dank Expansion-Pak und deutlich griffigerer Steuerung kommt da wenigstens noch für kurze Zeit so etwas wie Spaß auf. Auf der PlayStation gefällt mir neben dem lahmen Gameplay nicht mal mehr die Präsentation sonderlich.

Bitte spülen!

▲ Dank unbefriedigender Schattendarstellung und höchst schwammiger Steuerung mutieren die Sprungpassagen zum reinen Glücksspiel.

Jedi Power Battles

Jar Jar Binks muss sterben!

Lang, lang ist's her, dass wir uns schon einmal mit der PlayStation-Fassung dieses zweifelhaften Star-Wars-Prüglers (Video Games 6/2000, 31 Prozent) herumärgern mussten. Viel Zeit ist seitdem vergangen – Zeit, die LucasArts sehr gut hätte nutzen können, um das ausgelutschte Gameplay einer Generalüberholung zu unterziehen.

Geschehen ist dies allerdings nicht. Noch immer prügelt ihr euch mit einem der fünf wählbaren Charaktere durch langweilig aufgebaute Level und nietet mit einem Laserschwertstreich und dem Einsatz der Macht gleich reihenweise übel gelaunte Blechkameraden um. Ein Großteil des Spielprinzips baut dabei immer noch auf gekonntes Decken: Je später ihr eine gegnerische Schusssalve blockt, desto gezielter lasst ihr das Geschoss zurückprallen und trefft somit den Angreifer. Im Prinzip müsst ihr also das ganze Spiel über nur blocken – Nahkämpfe sind eher eine Seltenheit.

Lästig wird das Ganze nur, wenn ihr von allen Seiten attackiert werdet und einige der Geschosse wie etwa Raketen völlig unblockbar sind. Unübersichtlich, langweilig, hektisch. Dass sämtliche Texturen auf dem DC dabei deutlich knackiger rüberkommen als auf der PS, stimmt uns dabei allerdings nicht gerade versöhnlich: Die Level sind fade und auch einige Polygonfehler (die Figur steht etwa mal zur Hälfte in der Wand) wurden nicht beseitigt. Lediglich die Soundkulisse gefällt, wie sollte es auch anders sein, kurzfristig – genau so lange, bis die GD in die Tonne fliegt. CD

Disney's Donald Duck "Quack Attack"?

Jedi Power Battles
Sci-Fi-Prügelei
Features
- Entwickler: LucasArts
- Hersteller: EA
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
42%	74%	62%

SPIEL SPASS 32%

Hilfe!

Christian's Meinung:

Es soll ja Spieler wie zum Beispiel unsern Alex geben, die diesen lahmen *Final Fight*-Abklatsch aus mir unbegreiflichen, masochistischen Gründen recht unterhaltsam finden. Ich bitte euch: Probiert nicht aus, ob auch ihr zu dieser seltenen Gattung Spieler gehört – nicht mal, indem ihr *Power Battles* in der Videothek ausleiht. Fehler in der Kameraführung, unmotivierter Levelaufbau, stupide Kämpfe, langweilige Stages und höchst sterile Grafik geben dem Spielspaß keine Chance. Schaut euch lieber noch mal den Film an – obwohl, darüber lässt sich ja auch streiten ...



▲ Ob Bauarbeiter oder Harlekin – das Spielprinzip bleibt immer das Gleiche. Und macht auch nach unzähligen Konvertierungen noch einen Mordsspaß.

The Bombing Islands

Altbewährt und dennoch hochexplosiv

Das Spielprinzip ist ebenso alt wie bewährt: Sprengt eure Umgebung in die Luft, ohne selbst zu Fischfutter zu werden.

Ihr befindet euch auf einer kleinen Insel, umgeben von mehreren Bomben. Eure Aufgabe besteht darin, sämtliche Bomben zur Explosion zu bringen. Dabei solltet ihr vor der Detonation unbedingt ein sicheres Fleckchen aufsuchen.

Der besondere Reiz des Spiels liegt in den unterschiedlichen Bombenarten, mit denen ihr es zu tun bekommt. So ist der Explosionsradius unterschiedlich, ebenso wie die Zeit, die von der Zündung bis zur Explosion vergeht. Bevor ihr die Bomben beziehungsweise die Zünderbombe zur Detonation bringt, solltet ihr euch also gut überlegen, in welcher Anordnung ihr die zum Teil beweglichen Explosivkörper platziert. In späteren Leveln kommen zusätzliche Elemente wie bewegliche Plattformen und verschiedene Untergründe hinzu. Anstelle einer Speicherfunktion erhaltet ihr übrigens Passwörter in Form von Spielkarten-Kombinationen. AB



▲ Elemente wie das bewegliche Laufband erhöhen in späteren Leveln die Herausforderung.

The Bombing Islands

The Bombing Islands
Puzzle-Spiel
Features
- Entwickler: Kemco
- Hersteller: Flashpoint/Kemco
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
66%	63%	67%

SPIEL SPASS 76%

Gut!

Axel's Meinung:

Dieses Spielprinzip stirbt nicht aus. Wenn ihr euch an Klassiker wie *Charlie Blasts Territory* oder *Bombuzal* erinnert fühlt, dann liegt ihr genau richtig. Solche simplen und leicht zu erlernenden Puzzeleien sind es, die euch länger an den Bildschirm fesseln, als euch lieb ist. Wer auch mal ohne HighRes-3D-Action seinen Spaß hat und seinen grauen Zellen etwas Gymnastik verschreiben möchte, kommt hier voll auf seine Kosten.



▲ Selten so etwas Unübersichtliches gesehen: Das Inventar könnt ihr getrost in die Tonne treten.

LODOSS record of lodoss war

Record of Lodoss War

Müder Abklatsch eines legendären Klassikers

Shortcut

- gutes Runen-System
- großes Spielgebiet
- viele Save-Points
- sehr schwache Sprachsamples
- mangelnde Abwechslung
- schwache Präsentation
- langwierige Massenschlachten

Als Held ist man stets gefordert – nicht einmal im Tod findet ihr euren wohlverdienten Frieden. Früher hattet ihr mit euren sechs tapferen Freunden auf Seiten der Guten gegen die Mächte des Bösen gekämpft, die das Inselreich Lodoss zu zerstören drohten. Doch in der letzten Schlacht seid ihr einem dunklen Fluch anheim gefallen, als ihr nach dem Schwert des Dämonengottes gegriffen habt. Fortan ging es unter der Kontrolle dunkler Mächte gegen eure ehemaligen Weggefährten – bis euch ein alter Freund endlich von diesem Fluch befreite und eurem gequälten Leben ein Ende setzte.

Nun, nach vielen Jahren habt ihr die Chance, eure Gräueltaten wieder gut zu machen, denn schon wieder streben finstere Gestalten nach der Macht. Da Wart, der größte Magier von Lodoss, keinen anderen Ausweg sieht, sein Land vor dem Untergang zu retten, beschwört er eure Seele aus dem Reich der Toten herauf, damit ihr an seiner Stelle kämpft, Lodoss rettet und eure gebrochene Seele heilen könnt.

Und wie rettet man gebrochene Seelen am einfachsten? Klar, man zieht mit gezücktem Schwert durch die Lande, meuchelt Tausende von herumstreunenden Untoten, Goblins, Skeletten und Echsenmenschen und stellt sich ab und an einem gar übermächtigen Endgegner. Wie im großen Vorbild *Diablo*, dessen erster Teil schon vor einigen Jahren für die PlayStation erschienen ist, kämpft ihr euch nun durch diverse Dungeons, löst kleinere, von NPCs gestellte Teilaufgaben, sucht nach neuen Waffen und wertvollen Items.

Auf der Suche nach dem Erz

Neben fetteren Rüstungen und magischen Gürteln stellt vor allem das so genannte Mithril den wichtigsten Fund dar. Denn nur mit diesem Material, das ihr von getöteten Feinden oder durch Abbau großer Mithril-Kristalle in Dungeons erhaltet, kann euer Privat-Schmied magische Runen in eure Ausrüstung gravieren. In diesen Runen enthaltene Fähigkeiten macht ihr euch zu eigen, indem ihr die überall im Land verstreuten Runensteine lesen lernt. Dadurch verstärkt ihr auch euren Rüstungsschutz und hebt eure maximalen Hitpoints an, schärft eure Klinge und verbessert eure magischen Fertigkeiten.

Stichwort magische Fertigkeiten: Auch neue Spells wie Teleportation, Verteidigungsmauer oder Wiederbelebung wollen erst tief im Labyrinth und meist beschützt von einem fetten Monster gefunden werden. Damit ihr aber nicht komplett auf euch alleine gestellt seid, trefft ihr ab und an auf andere Helden, von denen sich bis zu zwei eurer Party anschließen und euch mit

Record of Lodoss War
Action-RPG
■ Features
GD, VP, 50/60 Hz
■ Entwickler: Kadokawa Shoten
■ Hersteller: Swing Entertainment
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
69%	71%	67%

SPIEL SPASS 67%

▲ Nicht immer müsst ihr allein auf die Reise gehen. Bis zu zwei weitere Charaktere schließen sich manchmal eurer Gruppe an.



▲ Am Brunnen füllt ihr eure Heiltränke – glaubt uns, die wichtigsten Items in *Lodoss War* – wieder auf.



▲ Anstatt ständig neue Waffen zu equippen, verstärkt ihr lieb gewonnene Ausrüstungsgegenstände mit Runen.

Zauberblitz und Schwertstreich tatkräftig unterstützen – Einfluss habt ihr auf diese Mitstreiter allerdings nicht.

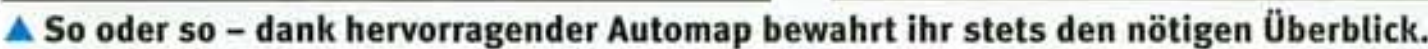
Unmotiviertes Hektik-Geprügel

Leider wurden diese zweifelsohne guten Ansätze nicht konsequent genug ausgereizt. Allem voran nerven die eintönigen Labyrinthe schon nach kurzer Zeit: Fade texturiert und ohne großartige Höhepunkte, quält ihr euch von einer Location zur nächsten und hofft vergebens auf ein klein wenig Abwechslung. Auch sämtliche Figuren lassen Detailreichtum vermissen, sie wurden lediglich aus wenigen Polygonen zusammengesteckt und lieblos animiert. Auch das ständige Nachwachsen der Gegner (respawning) lässt jegliche Taktik sofort im Keim ersticken – andauernd umgeben euch dutzende von Feinden, blindes Hämmern auf den Attack-Button oder eine Heilung alle zehn Sekunden sind die Folge.

Eine große Frechheit auch das Invenory-Menü: Gefundene Gegenstände werden dort lieblos abgelegt, ohne Plan durcheinander gewürfelt und chaotisch übereinander gestapelt – Übersicht gleich Null. Für Genre-Fans vielleicht vor allem wegen mangelnder Alternativen ein ganz interessantes Produkt, wer aber mit simplen RPG-Hack'n'Slashern nichts anfangen kann, der braucht nicht einmal eine kurze Probe-Minute zu investieren. CD






▲ So oder so – dank hervorragender Automap bewahrt ihr stets den nötigen Überblick.

▲ Der Normalfall: Ständig werdet ihr von schier unüberwindbaren Monsterhorden umzingelt.

Christian's Meinung:

Geht so!

„*Diablo* für gaaaanz, gaaaaanz Arme"

■ Tja, liebe *Lodoss*-Leute – da habt ihr mich auf dem falschen Fuß erwischt! Da ich schon seit drei Monaten jede freie Minute in *Diablo II* investiere und meine Motivation bis heute nicht gebrochen ist, könnt ihr mich mit diesem müden Slasher nicht sonderlich begeistern. Ich muss ganz ehrlich sein: Nach zehn Stunden hab' ich frustriert aufgegeben – der Punkt „Langzeitmotivation" dürfte somit abgehakt sein. Obwohl ich das Runen-System zur Aufbesserung von Waffen und Rüstungen für recht gut gelungen halte, mangelt es ganz einfach an vielen anderen Stellen: Langweilige Dungeons, billige Grafik, nervende Sound-Samples und viel zu wenige wirklich interessante Gegenstände – die Liste ließe sich noch lange fortführen. Kurz und knapp: Hier greift ihr nur zu, wenn ihr ohne Action-RPG-Slasher gar nicht leben könnt.

Super Runabout

Kamikaze an der Küste – Kalifornien ruft!

Da hat uns Virgin aber lange zappeln lassen, um dann doch relativ wenig an der NTSC-Version zu ändern. Egal: Endlich dürfen wir nach Lust und Laune die Flower-Power-Metropole an der US-Westküste unsicher machen und unseren Zerstörungsgelüsten freien Lauf lassen.

Getreu den beiden PS-Versionen *Runabout 1* aka *Felony 11-79* und *Runabout 2* besteigt ihr insgesamt 30 freakige Gefährte, vom 70er-Jahre-Ferrari-Duplikat über die A-Klasse bis zum Drahtritter, Buggy oder Panzer und gebt ihnen gnadenlos die Sporen, auf dass der Dollar-Schadenszähler die Millionenmarke sprenge. Aufträge habt ihr natürlich auch, und zwar komplett verschiedene, je nachdem ob ihr euch zu Beginn für die Cops oder die private Detektei als Basis entscheidet. Von sinnvollen Aufgaben wie dem Stoppen einer flüchtenden Bahn oder dem Entschärfen von Bomben reicht die Palette bis zu reinen Fun-Tasks wie dem Aufsammeln von Senf und Ketchup oder dem Rennen gegen einen F1-Boliden. Da ist alles dabei, was das Racer-Herz begehrt.

Auf Dreamcast hätten wir aber technisch weitaus mehr erwartet: Warum kann man durch einige Objekte einfach durchrasen, durch ganz ähnlich aussehende aber nicht? Wieso müssen Riesen-Pop-Ups sein? Oder diese zähflüssige Steuerung, vor allem, wenn man an irgendwelchen Ecken hängenbleibt oder nahe dem gefährlichen Wasser ist? Der satte California-Feeling-Soundtrack und die vielen Details in der Stadt entschädigen dafür wieder. RK



▲ Hmm – auch in der PAL-Version wachsen noch immer Ampeln aus den Laderäumen der Trucks.



▲ Eine ziemlich leichte Aufgabe: Rammt in San Francisco mit dem gepanzerten Cop-Boliden ein flüchtendes Cable Car.



▲ Wie, Hot Dogs werden nicht gemacht, indem man einen Imbiss-Wagen über den Haufen fährt und die Einzelteile aufsammelt?

Ralph's Meinung:

Gut!

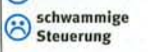
■ Okay, es stimmt: Auch die PAL-Version beleidigt den technisch ambitionierten Spieler mit hässlichen Groß-Pop-Ups, Polygon-Fehlern wie Zäunen oder Ampeln aus Luft und einer schwammigen Steuerung. Aber wisst ihr was: Es macht trotzdem Laune, durch ein lebendig animiertes und mit vielen Details ausstaffiertes San Francisco zu brettern und dabei total freakige und abwechslungsreiche Aufträge mit coolen Gefährten vom Dreirad bis zum Panzer zu erledigen. Hot Dogs sammeln, Cable Cars rammen, rasante Verfolgungsjagden absolvieren – es ist ständig die Hölle los an Kaliforniens Küste. Schaut unbedingt mal rein!



Shortcut

- ☺ cool designtes San Francisco
- ☺ lässiger Soundtrack
- ☺ freakige Missionen und Vehikel
- ☹ windige Polygon-Fehler und Clippings
- ☹ ekelhafte Pop-Ups
- ☹ schwammige Steuerung

Super Runabout
Action-Racer



■ Features



- ■ Entwickler: **Climax**
- ■ Hersteller: **Virgin**
- ■ Preis: **ca. 90 Mark**
- ■ Geeignet ab: **12**
- ■ Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
69%	78%	61%

SPIEL SPASS 68%

Chicken Run

Ich wollt, ich wär' ein Huhn!



▲ Um an die begehrten Items zu kommen, ist nicht nur Ausweich-Geschick gefordert, auch einige Rätsel sind zu lösen.



▲ Chewie, bist du's? Jetzt bloß ruhig bleiben – in der Kiste kann euch der bissige Köter nicht sehen.

Ich hätt' nicht viel zu tun. Ich heckte schöne Pläne aus, denn ich will aus der Farm hier raus. Weil die Ar-beits-be-din-gung-en werden mich noch mal um-brin-gen – und das ist keine Spinnerei, man macht aus uns hier Hühnerbrei.

Soviel zur Geschichte, die sich eng an die Kinovorlage hält: „Hennen rennen", so der deutsche Titel des neuesten Aardman-Geniestreichs. Für diejenigen, die den Film noch nicht gesehen haben: Weil die Hennen auf der Hühnerfarm der Tweedys äußerst schlecht behandelt werden, versuchen sie, auszubüchsen. Dabei lässt sich die Anführerin der Bande stets neue, verrückte Pläne einfallen, die die holländische (cooler Slang) Erfinder-Henne Mac flugs in die Tat umsetzt.

So müsst ihr auf der Farm zum Beispiel Teile für Katapulte, Verkleidungen, Wippen oder Raketenrucksäcke suchen und mithilfe dieser Geräte so viele Leidensgenossen wie möglich aus dem Gefängnis befreien. Dieses Unterfangen gestaltet sich als recht amüsante Kopie der *MGS*-Trainingsmissionen. Ihr drückt euch gegen Wände, versteckt



euch hinter Kisten und lenkt Wachhunde mit lecker Fresschen ab. Wichtigstes Hilfsmittel ist dabei der Radar, der eure Gegner und deren Blickrichtung sowie die Sichtweite anzeigt. Nähert ihr euch einem Objekt eurer Begierde, schlägt ein Piepsometer an – je näher ihr dran seid, desto lauter. Grafisch und musikalisch lecker zubereitet, lässt lediglich das etwas repetitive Spielprinzip nach einiger Zeit etwas zu wünschen übrig. Für Fans aber sicherlich einen Blick wert. CD

I'm a LONE FREE RANGER



Gut

„*MGS* light – wer's mag ..."

Christian's Meinung:

■ Als Aardman- und *MGS*-Fan kann ich dieser Filmversoftung einiges abgewinnen. Durch die nette Aufmachung wird der Plastilin-Flair der Vorlage sehr gut eingefangen, auch das Hide'n'Sneak-Prinzip wurde ansprechend umgesetzt. Sehr witzig: Gefundene Items könnt ihr während eurer Ausflüge einsetzen und euch beispielsweise unter einem Stiefel verstecken, mit einem Kinderwagen Gegenstände verschieben oder mit der Schere Seile durchschneiden – leider wird dieses Gameplay-Element viel zu selten genutzt. Kein Spiel für jedermann, Tüftler sollten trotzdem mal reinschauen.

Shortcut

- ☺ cooles Aardman-Feeling
- ☺ gute Sprachausgabe
- ☺ tolle Spielidee
- ☺ nette Mini-Games
- ☺ Film-Soundtrack
- ☹ zu kurz
- ☹ mangelnde Abwechslung
- ☹ schwache Präsentation

Chicken Run

Action-Adventure

■ Features: DS, MC, CD

- ■ Entwickler: Blitz Games
- ■ Hersteller: Eidos
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
66%	79%	78%

SPIEL SPASS 67%

Chicken Run

Ich legte jeden Tag ein Ei ...



▲ Drückt ihr euch gegen eine Wand, könnt ihr *MGS*-like die Gegend hinter euch erkunden.

... und Sonntags auch mal zwei. Doch meistens sind es noch viel mehr, denn die Tweedys sind Ausbeuter. Den ganzen Tag nur hart schuften – wir müssen hier schnell verduften. Doch alleine schaffen wir das nie, wir brauchen ein Joypad-Genie.

Und zwar am besten eines mit *MGS*-Erfahrung. Vermutlich habt ihr ja den Test der PlayStation-Version auf der linken Hälfte bereits gelesen – dann wisst ihr ja schon, worum es in *Chicken Run* geht. Die DC-Fassung gleicht ihr dabei fast wie sozusagen ein Ei dem anderen, lediglich die Texturen kommen hier etwas schärfer rüber und aufgrund fehlender zweiter L- und R-Buttons wurde die Steuerung der Kamera auf das Digi-Kreuz gelegt. Viel Unterschied macht dies allerdings nicht – keines der beiden Spiele ist übertrieben aufwändig produziert, wenn auch der Humor und das Flair des Aardman-Plastilin-Stils sehr gut eingefangen wurde. Das leider auf Dauer etwas eintönige Hide'n'Search-Spielprinzip wird zwar immer wieder durch ganz lustige Zwischenspielchen aufgelockert, in denen ihr mithilfe der zusammengebastelten Apparaturen innerhalb eines Zeitlimits so viele Hühner wie möglich aus der Farm befreien müsst – nach kurzer Zeit sehnt man sich aber nach besseren Alternativen. Wie auch auf der PlayStation: Für Fans interessant. CD



▲ Nach jeder abgeschlossenen Mission seht ihr Ausschnitte aus dem Kinofilm.



▲ Jetzt bloß nicht das Gleichgewicht verlieren: Verkleidet als Miss Tweedy befreit ihr Leidgenossen.





Gut

„Eins zu eins das Gleiche"

Christian's Meinung:

■ Ich muss mich wiederholen: In *Chicken Run* steckt zwar, auch wegen der tollen Vorlage, einiges Potential, das allerdings nicht optimal genutzt wurde. Etwas mehr Abwechslung bei den einzelnen Locations und mehr Einsatzmöglichkeiten der gefundenen Items hätten da schon einiges bewirkt. Denn die netten Zwischenspiele und auch die witzigen Dialoge mit toller Sprachausgabe machen zu Beginn Lust auf mehr. So kann ich *Chicken Run* nur denjenigen unter euch empfehlen, die *MGS 2* überhaupt nicht mehr erwarten können und nach jedem noch so kleinen Strohhalm greifen.

Shortcut

- ☺ cooles Aardman-Feeling
- ☺ gute Sprachausgabe
- ☺ tolle Spielidee
- ☺ nette Mini-Games
- ☺ Film-Soundtrack
- ☹ zu kurz
- ☹ mangelnde Abwechslung
- ☹ schwache Präsentation

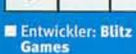
Chicken Run

Action-Adventure

■ Features: GD, VP, 50/60 Hz







- ■ Entwickler: Blitz Games
- ■ Hersteller: Eidos
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
68%	79%	78%

SPIEL SPASS 67%

AquaAqua – Wetrix 2

Hochwasser auf der PlayStation2 – packt die Sandsäcke aus.

Mit dem feuchten Wasserspaß *Wetrix* standen schon N64-, GameBoy-Color- und Dreamcast-Besitzer im Regen. Auch die Käufer der PlayStation2 bleiben nicht unverschont – SCI verspricht mit *AquaAqua* eine nicht nur sprichwörtliche „kalte Dusche".

Puzzler, frohlocket: Neue Strategiekost zum Knobeln, Tüfteln und Tricksen ist auf dem Weg. *AquaAqua* schließt an die gelungene Spielidee seines Vorgängers *Wetrix* an. Die Grundidee ist dabei so einfach wie genial: Aus der Iso-Perspektive bebaut ihr eine quadratische Ebene mit herabfallenden Objekten. Die Ebene wird dabei von euch wasserdicht abgeschlossen, um den bevorstehenden Regen in kleinen Bassins aufzufangen und nicht über den Rand hinauslaufen zu lassen. Aufbausteine, so genannte „Upper", bilden auf eurer Fläche die Mauern, „Downer" bewirken das Gegenteil und minimieren bereits aufgebaute Wälle.

Doch bis die große Flut losbricht, habt ihr nicht viel Zeit. Zerstörerische Bomben und Erdbeben legen eure mühselig hochgezogenen Dämme immer wieder in Schutt und Asche. Punkte regnet es erst, wenn die gefüllten Wasserbassins mit Hilfe glühender Kometen zu Dampf verarbeitet sind. Je mehr liquide Flüssigkeit dabei in die Atmosphäre aufsteigt, desto höher klettert euer Punktestand. Im Laufe der hektischen Bauarbeiten steigt auch der Schwierigkeitslevel konstant an. Wem der Kampf gegen den Computer zu langweilig oder schwierig erscheint, der holt sich einen zweiten Mitspieler vor den Bildschirm. AO





▲ Die Bombeneinschläge bringen euer Spielfeld ganz schön zum Kippeln.



▲ Verdampft ihr besonders große Wassermengen, belohnt euch ein Regenbogen mit hohen Punktewertungen.

Alex' Meinung:

Na ja!

Na ja, einer gelungenen Spielidee stehen technische Schwächen gegenüber, die so nicht auf der PlayStation2 zu akzeptieren sind. Genau wie beim Vorgänger sorgt die unflexible Kameraperspektive für mangelnde Übersicht. Statt der Ego-Perspektive hätte ich mir viel lieber eine frei rotierbare Kamera gewünscht, die sich um die Ebene herumdreht und das Spielgeschehen so besser einfängt. Auch den extrem hohen Schwierigkeitsgrad behielt die englische Programmiererbande bei, so dass für einen Level oftmals viele frustrierende Neustarts hingelegt werden müssen. Doch hartnäckige Knobel-Freunde kommen trotzdem auf ihre Kosten. Obwohl der *Tetris*-Suchtfaktor ausbleibt, kann die feucht-fröhliche Planscherei – besonders mit zwei Spielern – gut unterhten.

Shortcut

- ☺ gelungenes Spielprinzip
- ☺ unterhaltsamer Zweispielermodus
- ☹ teilweise unübersichtlich
- ☹ für PS2-Verhältnisse grafisch unspektakulär
- ☹ arg schwierig zu steuern
- ☹ Dauermotivation gering

AquaAqua – Wetrix 2
Strategie/Puzzle
Features: DS, MC
- Entwickler: SCI
- Hersteller: Hasbro
- Preis: ca. 80 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
58%	57%	62%

SPIELSPASS 66%

R.C. Revenge Pro

Der Sprung zum großen Bruder blieb ohne Folgen ...

Eigentlich heißt es ja immer, man soll sich nicht zuviel wünschen. Im Fall von *R.C. Revenge Pro* hätten wir unsere Klappe aber besser etwas weiter aufgerissen.

Als wir vor einigen Monaten die PS-Version des *Re-Volt* Nachfolgers testeten, war es vor allem die recht pixelige Darstellung, die uns übel aufstieß. Nun, genau diesen Punkt hat sich Acclaim zu Herzen genommen – sonst leider gar nichts. Denn die Grafik sieht nun selbstverständlich – wie bei einer besseren Hardware auch nicht anders zu erwarten – deutlich besser aus. Keine Slow-Downs und Clipping-Fehler stören mehr das Spielvergnügen. Womit wir jedoch beim springenden Punkt wären: An eben diesem hat sich leider nicht das Geringste geändert.

Noch immer gilt es, mit kleinen, ferngesteuerten Autos über verschiedene Tracks zu brettern und sich mit Hilfe diverser Extrawaffen der CPU-Konkurrenz zu entledigen. Kein Witz: Es handelt es sich dabei um die selben Strecken, Fahrzeuge und Waffen wie bereits bei der PS-Version. Hier hätte sich Acclaim doch ein wenig mehr Mühe geben können, um die verbesserten Hardware-Fähigkeiten der PS2 auch wirklich zu nutzen. Unterm Strich bleibt also nur ein bestenfalls durchschnittlicher Fun-Racer, der gegen die bereits zum heutigen Zeitpunkt mächtige PS2-Rennspiel-Konkurrenz kaum bestehen kann. AB



▲ Auch, wenn die Streckenobjekte jetzt animiert sind und das Game etwas flüssiger läuft, fehlt noch einiges zum Hit.



▲ Der Einsatz der Extrawaffen sieht zwar schick aus, trägt aber nicht zur Übersicht bei.

Axel's Meinung:

Geht so!

■ Ich weiß nicht: Klar, dass trotz immer besserer technischer Möglichkeiten vor allem das Gameplay entscheidet, doch im Falle von *R.C. Revenge* hätte ich mir doch eine etwas kreativere Umsetzung gewünscht. Insbesondere, weil beispielsweise die Übersicht auf vielen Strecken trotz der hochauflösenden Grafik immer noch recht mies ist. Wenn ihr die Kurse nicht wirklich auswendig kennt, werdet ihr euch mehr als einmal dermaßen verfahren, dass ihr nicht mehr wisst, in welche Richtung es weitergeht. Schade, aber hier wurde die Chance vertan aus, dem *RC*-Racer einen vollwertigen 128-Bit-Kracher zu machen.



▲ Der Streckeneditor ist zwar leicht zu bedienen, doch stehen euch nur Standard-Objekte zur Verfügung.

Shortcut

- ☺ schnelles Gameplay
- ☺ witzige Extrawaffen
- ☺ viele Fahrzeuge
- ☺ Track-Editor
- ☺ abwechslungsreiche Strecken
- ☹ recht unübersichtlich
- ☹ lahme CPU-KI
- ☹ unfaire Situationen
- ☹ keinerlei Verbesserungen zur PS-Version





▲ Spätestens, wenn ihr es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun bekommt, werdet ihr die Zielautomatik hassen lernen. Besser, ihr geht in Deckung und nehmt die Jungs einzeln hoch.



▲ Hier werden wir gerade von einem Heckenschützen aufs Korn genommen.

Danger Girl

Vollbusiges Trio Infernale auf Solid Snakes Spuren

Vor einigen Ausgaben konnten wir schon ganz kurz die Import-Version dieses äußerst weiblichen *Syphoon Filter-/MGS*-Klon betrachten, wurden aber durch den unvermeidlichen Redaktionsschluss am näheren Hinschauen gehindert. Doch jetzt halten wir endlich die PAL-Fassung in Händen.

Auch wenn es in diversen Magazinen anders zu lesen war: Die PAL-Fassung ist erst jetzt erschienen. Grund genug, uns das auf den ersten Blick recht interessante Produkt genauer anzusehen. Erwartungsgemäß fallen die Änderungen jedoch recht gering aus. So wurden, wie bereits angekündigt, faschistoide Symbole (aus den Comics übernommen) ebenso wenig entschärft wie die teilweise recht brutalen Schusssequenzen. Eine deutsche Synchronisation gibt es ebenfalls nicht.

Eure Aufgabe besteht darin, in der Rolle von Abbey Chase, Sydney Savage oder JC – den *Danger Girls* – dem Megabösewicht Major Maxim sein schmutziges Handwerk zu legen. Leider könnt ihr nicht zwischen den einzelnen Teammitgliedern wählen, vielmehr wird die zu steuernde Figur automatisch nach dem Absolvieren einiger Missionen gewechselt. Jedes der drei Danger Girls verfügt über individuelle Eigenschaften und entsprechende Vor- und Nachteile. Abbey Chase, die ihr als erstes Danger Girl steuert, ist quasi die Leiterin des Teams. Sydney Savage, gekleidet in eine betörende, schwarze Lederkombi, ist eine ausgezeichnete Schützin und verfügt über ein äußerst hilfreiches Sniper-Gewehr, mit dem sich Gegner auch aus großer Entfernung ausschalten lassen. Die letzte im Bund ist JC, besonders auffallend durch ihre hochexplosiven Eigenschaften – sie ist die Sprengstoffexpertin im Team.

Drei Engel ohne Charlie

Zu Beginn des Spiels findet ihr euch in einem dicht bewachsenen Dschungel wieder und müsst drei biologische Waffen mittels Sprengsatz unschädlich machen, eine Funkstation wieder in Gang bringen, um mit eurem Hauptquartier Kontakt aufzunehmen, und zum Abschluss in ein Landhaus eindringen und dieses durchsuchen. Bereits während dieser ersten Mission offenbaren sich schon einige Hauptübel des *Danger Girl*-Gameplays.

Die Steuerung der Mädels entpuppt sich als recht hakelige Angelegenheit. Die zur Verfügung stehenden Bewegungs-/Aktionsmöglichkeiten würden eigentlich keine Wünsche offen lassen, erweisen sich aber im laufenden Spiel als wenig hilfreich. Zwar

Shortcut

- ☺ anatomisch ansprechende Protagonistinnen
- ☺ schöne Zwischensequenzen
- ☹ pixelige Grafik
- ☹ fehlende Rücksetzpunkte
- ☹ Clipping-Fehler
- ☹ unfähige Kollisionsabfrage
- ☹ lahme Steuerung
- ☹ schwache Soundeffekte
- ☹ unfaire Passagen





▲ Wichtigste Devise: Lasst keinen Gegner am Leben, er könnte euch in den Rücken fallen.

▲ Oops, falsche Kombination gedrückt ... Macht beim Bombenentschärfen besser keinen Fehler.





Na ja!

„Da wurde einiges verbockt!"

Axel's Meinung:

■ Es gibt oft schlechte Spiele, die man nur ungern testet, doch ein so frustrierendes Erlebnis wie bei *Danger Girl* hatte ich schon lange nicht mehr. Auch wenn ich mit viel gutem Willen über einige Schwachstellen hinwegsehe, ist mit dem Fehlen jeglicher Rücksetzpunkte meine Toleranzgrenze erreicht. Es gibt nichts Frustrierenderes, als immer wieder denselben Bereich durch zu spielen, um dann doch wieder von einem zu spät erkennbaren Gegner an den Anfang geschickt zu werden. Sorry, aber nach genau 5,5 Stunden war meine Schmerz- und Hassgrenze erreicht. Es gibt unzählige Genre-Vertreter, die deutlich mehr Spielspaß bei weitaus weniger Frust bieten. Selbst wenn die Danger Girls deutlich hübscher anzusehen sind als ein Solid Snake.



▲ Die actiongeladenen Zwischensequenzen sind der interessanteste Part im ganzen Spiel.

▲ Zwischen euch und dem Gluch-Flugzeug warten einige schwer bewaffnete Wachen.

könnt ihr strafen, in Deckung gehen und sogar während des Sprungs schießen, doch meist reagiert die Engine viel zu träge.

Ein umfangreiches Waffenarsenal in Form einer handlichen Desert Eagle, eines UZI-ähnlichen Maschinengewehrs und eines ausgewachsenen Granatwerfers hilft euch, die massig auf euch lauernden Gegner zu beseitigen. Selbst eine Auto-Aim-Funktion oder wahlweise eine manuelle Zieleinrichtung stehen zur Verfügung. Leider erfüllt keine dieser beiden Funktionen ihren Zweck. Die Auto-Aim-Funktion schießt öfters daneben, als euch lieb ist und beim manuellen Anvisieren bewegt sich das Fadenkreuz entweder zu langsam oder aber viel zu schnell, um die Gegner aufs Korn zu nehmen. Zum Glück ist es mit der KI der Feinde nicht allzu weit her, so dass ihr in aller Seelenruhe einen Bösewicht ausschaltet, während sein Kollege neben ihm offensichtlich nicht die geringste Notiz vom Ableben seines Kumpels nimmt. Angesichts dieser Tatsache fragt man nach dem Sinn des stark an *MGS* angelehnten Radars. Ihr erkennt darauf zwar jeden in der Nähe befindlichen Gegner, seine Blickrichtung und ob er euch bereits entdeckt hat, doch verhalten sich die Feinde so unkontrolliert und willkürlich, dass man sich darauf nicht verlassen sollte.

Bessere Karten habt ihr, wenn ihr wachsam durch die Gänge schleicht, vorsichtig um die Ecke linst und von da aus die Gegner erledigt. Doch auch hier macht euch das Gameplay einen Strich durch die Rechnung. Denn selbst, wenn euch das Fadenkreuz anzeigt, dass ihr den Gegner richtig anvisiert, habt ihr kaum eine Chance, ihn zu erledigen, weil eure Projektile an einer unsichtbaren Wand hängen bleiben. Für die Gegner stellt sich dieses Problem nicht, denn sie schießen ohne weiteres um die Ecken, selbst wenn dies physikalisch gar nicht möglich ist.



Geht So!

„Nippel statt Gameplay?"

Ralph's Meinung:

■ Erstmal folgendes: Wie kann ein Last-Generation-PlayStation-Spiel nur so unglaublich unansehnlich sein? Wildeste Grobpixellandschaften, üble Animationen und schlampige Texturen pflastern den Weg der Mädels. Dazu kommen eine fragwürdige Steuerung und eine schlechte Auto-Zielvorrichtung. Sich à la *MGS* oder *Syphon Filter 2* durchs Unterholz zu schleichen und mit Hilfe von Bond-Gadgets Terroristen hochzunehmen, hat schon einen gewissen Reiz, der jedoch von der Optik ständig sabotiert wird. Dass dem männlichen Spieler dafür ständig Knackärsche und ordentlich Holz vor der Hütte auf dem Screen entgegen baumeln, mag zwar anfangs noch belustigend wirken, stört jedoch spätestens dann, wenn man wieder einmal mangels Speicherpunkten kurz vor Missionsschluss den Löffel abgibt und die ganze Chose noch mal angehen muss. Netter Versuch, Laras Sex-Appeal zu kopieren, mehr aber auch nicht.

Besonders ärgerlich ist dabei die Tatsache, dass ihr innerhalb einer Mission keinerlei Rücksetzpunkte findet und deshalb nach eurem Ableben gezwungen werdet, den gesamten Abschnitt noch mal durch zu spielen.

Viel Trial, viel Error

Über kurz oder lang läuft das Ganze also darauf hinaus, dass ihr euch Schritt für Schritt von einem Sterbepunkt zum nächsten kämpft, um nach jedem Heckenschützen wieder von vorne anzufangen und genau einen Gegner weiter zu kommen.

Diese Liste frustrierender Gameplay-Mankos lässt sich problemlos weiterführen: So befindet sich am Fuße einer Treppe urplötzlich ein – dank der Pixel-Grafik – nicht erkennbares Loch im Boden, das euch einen fröhlichen Neubeginn am Levelanfang beschert. Auch die Grafik und die langweilige Sounduntermalung überzeugen leider nicht. So bezaubernd die *Danger Girls* in ihren Comics auch sein mögen – durch die pixelige Darstellung der PS vermutet ihr die scharfen Kurven eher, als dass ihr sie wirklich seht. Noch unangenehmer sind die einfallslosen Texturen und die ständig auftretenden Clipping-Fehler, die euch während des gesamten Spiels begleiten. AB



▲ Es ist fast unmöglich, alle Geiseln vor einer Erschießung zu retten.



▲ Hilfsmittel wie der Bombendetektor sind nur aktiviert, wenn ihr sie auch equippt.



Danger Girl

Action-Adventure

Features

■ Entwickler: n-Space
■ Hersteller: Dynatex
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 12
■ Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
55%	61%	54%

SPIEL SPASS 58%





▲ Das Design der computergesteuerten Kontrahenten ist wirklich hervorragend gelungen.



Timesplitters

Kompromissloser Ego-Shooter quer durch alle Zeitepochen

Shortcut

- sehr saubere Grafik
- sehr ausgereifter Level-Editor
- durchdachtes und abwechslungsreiches Leveldesign
- hohe Framerate
- witzige und furchterregende Gegner
- unzählige Konfigurationsmöglichkeiten
- großes Waffenarsenal
- abgedrehte Musik
- sehr viele versteckte Extras
- coole Soundeffekte
- Story-Modus ist eigentlich nur ein „Capture the Flag"-Modus
- nicht sehr umfangreich
- keine Langzeitmotivation für Einzelspieler



Timesplitters

Ego-Shooter

Features

CD MC DS 3D

- Entwickler: **Free Radical Design**
- Hersteller: **Eidos**
- Preis: **ca. 120 Mark**
- Geeignet ab: **16**
- Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
84%	82%	81%

SPIEL SPASS **80%**

MULTI-PLAYER **86%**

Vom N64 zur PS2: Die *Golden Eye*-Entwickler entschieden sich auch für ihr erstes „eigenes" Spiel für einen Ego-Shooter. Zwar gibt es in diesem ursprünglich den PC-Freaks vorbehaltenen Genre mittlerweile auch auf Konsolen-Ebene einige recht gute Alternativen, doch erst mit leistungsfähiger Hardware wie dem DC oder der PS2 erreicht zumindest die optische Qualität die eines hochgezüchteten Pentium-Rechners.

Nach dem Einlegen der *Timesplitters*-CD fällt als erstes auf, dass Free Radicals auf opulente Introfilme oder Videosequenzen völlig verzichtet hat: Das Spiel präsentiert sich in recht nüchterner Aufmachung. Doch das ist kein Grund, enttäuscht zu sein. Wenn ihr euch erst mal mit dem Funktionsumfang und den gebotenen Möglichkeiten vertraut gemacht habt, werdet ihr für die übersichtliche Darstellung dankbar sein.

Zu Beginn stehen euch neben dem Level-Editor, auf den wir später noch eingehen werden, ein Story- und ein Arcade-Modus zur Verfügung. Schon bevor ihr im Story-Modus einige Level durchgespielt habt, könnt ihr im Arcade-Modus auf die drei von Anfang an anwählbaren Level zugreifen. Dabei handelt es sich um einen Pharaonen-Level, der in einer von Mumien und Grabräubern bevölkerten Pyramide spielt, eine Sci-Fi-Welt, in der ihr in einer verlassenen Anlage gegen schwer bewaffnete Roboter kämpft sowie um ein China-Szenario, in dem euch die Triaden nach dem Leben trachten. Später erwarten euch noch weitere Umgebungen, darunter ein mit Zombies bevölkertes Dorf und ein Raumflughafen.

Das Gameplay selbst ist erfrischend unkompliziert gelungen und beschränkt sich auf schnelle, kompromisslose Action, ohne mit störenden Details aufzuhalten. So handelt es sich auch bei den im Story-Modus geforderten Aufgaben im Prinzip nur um "Capture the Flag"-Missionen, in denen ihr einen Gegenstand finden und heil zum Ausgangsort zurückbringen müsst. Nach dem kompletten Durchspielen des Story-Modus ist außerdem ein Challenge-Modus anwählbar, in dem euch bestimmte Aufgaben wie das Eliminieren einer Anzahl Zombies innerhalb eines Zeitlimits erwarten. Ebenfalls freispielbar sind neue Bots und Waffen für die Deathmatch-Duelle.

> **„Mit jedem im Story-Modus geschafften Level eröffnen sich neue Spielvarianten, Bots und Waffen."**

Mehrspieler vor!

Die Steuerung geht mit Hilfe der beiden Analog-Sticks des PS-Pads recht flott von der Hand. So dient der linke Stick zum Manövrieren und Strafen, während ihr mit

▲ Manche der Feinde sind fast zu hübsch, um sie zu erschießen.

▲ Nehmt euch in engen Gängen besonders vor den Querschlägern in Acht.



▲ *Resident Evil* meets *Medal of Honor*: Macht die Zombies in der Kleinstadt platt.



▲ **Urbi et orbi: Haltet euch diesen Popen besser ganz, ganz weit vom Leib.**

▲ **Die gegnerischen Cyborgs sind eine Mischung aus Robotern und Menschen.**

STATISTIKEN
Meisten Kills ohne Verlust: 8
Meisten Kills in 3 Sekunden: 2
Längste Abschussserie: 2
Trefferquote: 36%
Kopfschüsse: Keine

▲ **Auch Statistiker kommen auf ihre Kosten. Besonders die Kopfschüsse solltet ihr trainieren – sie sind die einzige Möglichkeit, Untote ein für alle Mal zu erledigen.**

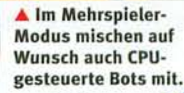
dem rechten die Blick- und damit auch die Schussrichtung beeinflußt. Die rechten Shoulder-Buttons feuern die Primär- und Sekundärwaffen ab, mit den linken duckt ihr euch und könnt ein Fadenkreuz einblenden. Oder bei manchen Waffen in den Sniper-Modus wechseln.

Diese Pad-Belegung geht euch nach einiger Spielzeit in Fleisch und Blut über und ihr werdet sie nicht mehr missen wollen. Ansonsten lässt sich die Steuerung wie nahezu jeder Aspekt des Spiels euren eigenen Wünschen anpassen. Am deutlichsten wird dies bei den vielfältigen Mehrspieler-Modi, die neben einem Co-Op-Story-Modus natürlich sämtliche Varianten des Deathmatch wie „Capture the Flag", „Bag Tag" oder ein Team-Battlematch, in dem auf Wunsch auch CPU-Bots mitmischen, zu bieten haben. Dabei können bis zu vier Spieler im Splitscreen teilnehmen, und das ohne merkliche Grafik-Einbußen. Im Mehrspieler-Turnier dürft ihr von den Regeln über die zur Verfügung stehenden Waffen bis hin zu den Eigenschaften der teilnehmenden Bots jeden Aspekt selbst bestimmen.

Bastel dir einen

Beeindruckendstes Feature ist allerdings der unglaublich leistungsfähige Level-Editor, mit dem euch alle Möglichkeiten zur Erstellung eigener Arenen offen stehen. Dabei könnt ihr von mehrstöckigen Treppenhäusern, verwinkelten Gängen oder weiten Hallen alles nachbauen, was euch auch in den vorgegebenen Leveln begegnet. Zusätzlich lassen sich die Lichtquellen (Farbe, Platzierung, Frequenz bei flackernden Birnen), die Fundorte der Waffen und Health-Paks sowie die vorkommenden Bots bestimmen. Dank eines gut durchdachten Algorithmus braucht ein selbst entworfener Level kaum Platz auf der Memory-Card. Es wird nämlich nur der Grundriss gespeichert, die Texturen fügt das Programm erst nach dem Laden ein.

Neben den spielerischen Qualitäten überzeugt vor allem die grafische Darstellung. Weder Pop-Ups noch Clipping-Fehler oder Slow-Downs vergällen euch in *Timesplitters* das Spielvergnügen. Auch vom berüchtigten Textur-Flimmern, unter dem einige Launch-Titel noch litten, ist nichts zu spüren. Selbst im Vierspieler-Modus bei mehreren aktivierten Bots kommt die leistungsfähige Engine nicht ins Stottern. Und die gut animierten Gegner dürften jedem Genre-Fan Freudentränen in die Augen treiben. Von Pfarrer-Zombies über Mega-Babes und faulige Mumien bis hin zu schwer bewaffneten Hillbillies wurde kaum eine Abart vergessen. Um das Spiel dennoch vor einer sofortigen Indizierung zu bewahren, hat Free Radical auf die Darstellung von Blut wie bereits in der US-Version gänzlich verzichtet. Dennoch hätten einige „Sterbeanimationen" wie herumfliegende Roboterparts oder ähnliches nicht geschadet. Doch auch so ist es eine wahre Freude, unter den recht intelligenten Gegnern aufzuräumen. AB



▲ **Im Mehrspieler-Modus mischen auf Wunsch auch CPU-gesteuerte Bots mit.**

▲ **Aus der richtigen Position lassen sich die Widersacher ohne Risiko ausschalten.**

▲ **Build-a-Shooter: So anschaulich und benutzerfreundlich muss ein Level-Editor sein.**

Axel's Meinung:

■ Da braucht man bald wirklich keinen PC mehr. Klar, Online-Deathmatchs sind leider immer noch Zukunftsmusik, doch ansonsten bietet *Timesplitters* alles, was man sich von einem guten Ego-Shooter nur wünschen kann. Zwar merkt man dem Spiel sehr deutlich an, dass das Augenmerk in erster Linie auf die Mehrspieler-Optionen gelegt wurde, doch auch als einsamer Schütze macht diese actiongeladene Zeitreise einen Mordsspaß. Neben der guten Grafik und der präzisen Steuerung trägt vor allem der wunderbar schräge Soundtrack viel zur Atmosphäre bei. Auch wenn die zur Verfügung stehenden Level auf den ersten Blick nach wenig aussehen, dauert es doch verdammt lange, bis man alles freigespielt und das Spiel auf jedem Schwierigkeitsgrad gemeistert hat.



Super!
„Gelungene Alternative zum Erdbeben"



Dinosaurier

Dinos: riesig groß, Tonnen schwer und weltweit populär.

Shortcut

- schicke FMVs
- gut lokalisiert
- nette Texturen und Schatten
- Kollisionsabfrage
- altbackenes Missionsdesign

Dinosaurier

Action-Adventure

■ Features







■ Entwickler: Ubi Soft
■ Hersteller: Ubi Soft
■ Preis: ca. 100 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
65%	55%	60%

SPIEL SPASS 58%

Jurassic Park feiert sein DVD-Debüt, Capcom setzt *Dino Crisis* fort und Medien-Gigant Disney lässt mal wieder einen Kinostreifen versoften. Im Gegensatz zu *Tarzan* oder *Toy Story 2* ist das Ergebnis jedoch eher unbefriedigend.

Wer den Film bereits gesehen hat, kennt die Story: Ein verheerender Meteoriteneinschlag zwingt alle auf einer Insel lebenden Dinosaurier, selbige zu verlassen und schnellstmöglich das rettende Festland zu erreichen. Aus der Vogelperspektive übernehmt ihr die Kontrolle über drei dieser Dinos. Ähnlich wie die tollkühnen Wikinger im 16-Bit-Klassiker *The Lost Vikings* (SNES/MD) besitzen die Dinos jeweils unterschiedliche Fähigkeiten.



▲ Eine Enzyklopädie verrät euch Hintergrundinfos zu allen im Spiel vorkommenden Dinos.

▼ Die Zwischensequenzen entstammen direkt dem Film.



Aladar, der Rambo der Truppe, ist in der Lage, mit dem Schwanz seinen Gegnern eins überzubraten oder Felsen zu zerstückeln. Dazu kann Aladar Gegenstände verschieben und umstoßen. Last but not least kann er den wasserscheuen, jedoch kletter- und sprunggewandten Affen Zini Huckepack nehmen und beispielsweise sicher ans andere Ufer befördern. Der zappelige Zini setzt die von Aladar zertrümmerten Felsen übrigens als Wurfgeschosse ein. Komplettiert wird die Truppe durch Flugsaurier Flia, die Widersacher mit ihrem Schnabel attackiert und Gegenstände „per Luftpost" blitzschnell von A nach B transportiert.

▲ Einmal eingesammelt, sprengt *Flia* mit dem Feuer-Asteroiden (gelb eingekreist) eine verschlossene Felsspalte frei.

Erfolgreiches Plätten feindlicher Fleischfresser wird mit Erfahrungspunkten belohnt. Die Folge: mehr Hitpoints oder stärkere Angriffswerte. Nach jedem der insgesamt 14 Level werdet ihr mit einer kurzen FMV-Sequenz aus dem Film belohnt. CS

Sönke's Meinung:

Geht so

■ Neben einigen kleineren technischen Mängeln (Infotexte werden zu schnell wieder ausgeblendet, haarige Kollisionsabfrage, ungenaue Steuerung, zeitweise sehr lautes Nachladen von der GD) schmälert vor allem das krampfhafte Entlanghangeln an der Story des Films den Gesamteindruck: Hierdurch wirken zahlreiche Situationen meiner Meinung nach einfach viel zu gestellt. Der Schwierigkeitsgrad ist dazu etwas unausbalanciert. Ubis Motto hieß wohl: Hauptsache, pünktlich zum Filmstart fertig.

Looney Tunes Space Race

Als wäre man mitten in einem Cartoon gelandet!

Shortcut

- absolut gelungenes Comic-Feeling
- sehr coole Sprachausgabe
- flüssige und fehlerfreie Grafik
- Cartoon-mäßige Extrawaffen
- versteckte Challenges und Spielmodi
- ihr fallt etwas zu schnell über die seitlichen Begrenzungen

Looney Tunes Space Race

Action-Rennspiel

■ Features



■ Entwickler: Infogrames
■ Hersteller: Infogrames
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 6 Jahre
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
78%	75%	82%

SPIEL SPASS 78%

Wenn es irgendein Genre gibt, das anscheinend immer neue Varianten findet, dann sind es die Fun-Racer. Alles, was einigermaßen putzig, klein oder bekannt ist, findet über kurz oder lang seinen Weg auf den heimischen Bildschirm.



So verwundert es kaum, dass sich gerade Umsetzungen bekannter Cartoon-Figuren immer größerer Beliebtheit erfreuen. Doch während die meisten Games sich darauf beschränken, die klingenden Namen aus Bekanntheitsgründen zu nutzen, ist es bei *Looney Tunes Space Race* nicht zuletzt durch die Hardware-Power des DC gelungen, die Zeichentrick-Helden wirklich zu virtuellem Leben zu erwecken.

Zwar präsentiert sich auch *Looney Tunes Space Race* in erster Linie als leicht eingängiger Fun-Racer, doch die Art und Weise, wie die kultigen Figuren zum Einsatz kommen, sucht ihresgleichen. Angefangen mit den wunderbar flüssigen Animationen über die skurrilen Extrawaffen (schwarze Löcher, vom Himmel fliegende Klaviere und rosa Elefanten) bis hin zur perfekten und überaus witzigen Sprachausgabe wurde wirklich an alles gedacht.

Zur Auswahl stehen euch acht Looney-Tunes-Helden, darunter so beliebte Figuren wie Sylvester und Daffy Duck. Auf insgesamt zwölf verschiedenen Strecken, die vollgepackt mit bewegten Objekten und witzigen Items sind, geht es dabei in 40 Rennmodi per Splitscreen, wahlweise gegen die CPU oder drei menschliche Gegenspieler zur Sache. Für gewonnene Rennen gibt's Münzen, die sich wiederum für neue Spielmodi einsetzen lassen. AB



▲ Vorsicht, Zwölf-Tonnen-Gewicht auf zwölf Uhr!



▲ An der Fernsicht gibt es trotz unzähliger animierter Objekte und sehr hohem Spieltempo nichts zu bemängeln.



▲ Die Rückspiegel-Perspektive solltet ihr nur kurz einsetzen, da ihr sonst schnell den Überblick verliert.

Axel's Meinung:

Gut!

■ Ein wahrer Flashback! Früher hätte ich alles getan, um auch ja keine Folge der "Looney Tunes" zu verpassen. Es ist schon ein tolles Gefühl, die Charaktere, die man früher am heimischen Fernseher gebannt angeschaut hat, nun selbst zu steuern. Auch wenn das Spielprinzip recht simpel ausgefallen ist (was will man bei einem Fun-Racer aber auch erwarten?), macht *Looney Tunes Space Race* wirklich verdammt viel Spaß. Die Steuerung ist eingängig und durch die vielen versteckten Extras bleibt auch die Motivation weiterzuspielen lange erhalten. Insbesondere für jüngere Spieler und Cartoon-Fans ein Muss. Doch selbst Zocker, die dem Genre weniger abgewinnen können, sollten allein wegen der genialen Präsentation einen Blick riskieren.



▲ In Level vier müsst ihr drei Dinos (links im Bild ein Brachiosaurus) zurück zur Herde geleiten.

Dinosaurier

Das Spiel zum Film – ein Genre voller Miss(ver)ständ(niss)e

Worum es bei *Dinosaurier* geht, erfahrt ihr in unserem links stehenden Test der Dreamcast-Version. Im nachfolgenden Text gehen wir primär auf die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der zwei Versionen ein.

Ähnlich wie in der DC-Version macht ihr euch im ersten Level des Spiels nach und nach mit der Steuerung und den Fähigkeiten der drei Protagonisten vertraut. Infotexte verschwinden im Gegensatz zur 128-Bit-Fassung zum Glück erst auf Knopfdruck – ihr dürft also alle Hinweise in Ruhe studieren.

Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch etwas hoch angesetzt: Um Level eins erfolgreich zu beenden, müsst ihr insgesamt 14 auf einer Insel verteilte Urzeitechsen zur Strecke bringen. Nicht nur für Einsteiger ein äußerst schwieriges Vorhaben, zumal keiner eurer drei Dinos mit sonderlich vielen Hitpoints oder hohen Angriffswerten glänzt – die müsst ihr euch im Laufe des Spiels erst erkämpfen. Habt ihr diese Hürde gemeistert, geht's in den restlichen zehn Leveln recht zügig voran. Die Missionen entsprechen thematisch denen der DC-Version, der eigentliche Levelaufbau und das gesamte Interface ist allerdings leicht abgeändert. Gespeichert wird zudem jetzt jederzeit. CS



▲ Nach jedem Level werdet ihr mit Erfahrungspunkten belohnt.

Dinosaurier
Action-Adventure
Features

- Entwickler: Sandbox Studios
- Hersteller: Ubi Soft
- Preis: ca. 60 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
40%	55%	60%

SPIEL SPASS 51%

Na ja!

Sönke's Meinung:

■ Karge, polygonarme Grafik mit fast schon lächerlich simplen Schatten, unspektakuläres Leveldesign ohne jegliche Überraschungsmomente, eine miserable Kollisionsabfrage (bei weitem schlimmer als auf DC) und nichts, was nach einmaligem Durchspielen die Langzeitmotivation fördern würde (etwa ein Zweispieler-Modus). Kramt lieber noch mal *Lost Vikings 1* oder *2* aus der Grabbelkiste.



▲ Besonders spektakuläre Szenen werden sofort und automatisch wiederholt.

NBA Live 2001

One more dunk

Nach der *NBA Live*-Serie von EA Sports lassen sich wunderbar die Redaktionsuhren stellen: Pünktlich zur Dezember-Ausgabe trudelt jedes Jahr das traditionelle Update herein.

Und so muss auch dieses Mal die gummierte Kugel von den hochbezahlten farbigen Lulatschen der US-Superliga wieder so oft wie möglich – und das möglichst sehenswert – im 3,05 Meter hoch hängenden Korb versenkt werden. Dies könnt ihr auf vielerlei Arten bewerkstelligen: entweder im Simulations-Stil oder *NBA Jam*-like ohne die ganzen lästigen Fouls des körperlosen Sports. Als Freundschaftsspiel, während einer ganzen Saison oder den Playoffs, im One-on-One, im Drei-Punkt-Wettbewerb oder den Challenges, in denen ihr verrückte Sachen wie Big Heads, Irokesen-Haarschnitte, Augenklappen und Konsorten freispielen könnt. Das Problem dabei? Ihr ahnt es schon: Die ganze Chose gab's auch letztes Jahr schon.

Und so argumentiert EA Sports wieder auf der besseren Animationsschiene bei Alley-Oops, Turnarounds und Fadeaways entlang, um das Spiel den Basketball-Fans irgendwie schmackhaft zu machen. Wie schon bei *FIFA 2001* verliert dieser Argumentationspunkt zu Zeiten von grandiosen EA-Sport-demonstrationen auf der PS2 jedoch zusehends an Bedeutung: Zum einen ist die PS1 mittlerweile grafisch komplett ausgereizt, zum anderen erscheinen die Spieler in den Nahaufnahmen-Replays so klobig wie eh und je. RK



NBA Live 2001
Sportspiel
Features



- Entwickler: EA Sports
- Hersteller: Electronic Arts
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: einstellbar

Grafik	Musik	Sound
77%	68%	71%

SPIEL SPASS 77%

Gut!

Ralph's Meinung:

■ Mich würde mal just for fun interessieren, ob die Jungs bei EA Sports zwei exakt gleich aussehende Disks mit *NBA 2000* und *NBA 2001* im laufenden Spiel auseinander halten können – meine Hand würde ich dafür nicht ins Feuer legen. Bei mir selbst schon gar nicht, so marginal sind die Unterschiede. Um es kurz zu machen: Der Basketball-Junkie wird in den zahlreichen Spielmodi der 2K1-Version wieder seinen Spaß haben, lediglich der Sprecher scheint Schlafpillen geschluckt zu haben und der Ball könnte im Getümmel etwas deutlicher hervorstechen. Außerdem erscheint mir die Drei-Punkte-Challenge als reine Lotterie. Anyway: Ich würde für mein sauer verdientes Geld deutlich mehr „unverbraucht neues Spiel" verlangen, als es hier geboten wird.



▲ Leicht unrealistisch: Von Platz 20 bis zur Pole Position brettert ihr in gerade einmal einer Renn-Runde!

Castrol Honda VTR

In Leder-Kluft und Sturzhelm

Schlechte Vorzeichen: Ein mittelmäßiger Vorgänger namens *Castrol Honda Superbike Racing*, der im Herbst letzten Jahres mit 59 Prozent Spielspaß bestraft wurde, und zwei abgesprungene Publisher – dunkle Wolken ziehen sich über der Asphaltpiste des brandneuen *Castrol Honda VTR* zusammen.

Ralph drückte im Vorgänger-Test in der Video Games 8/99 noch zaghafte Hoffnung aus: „Schade eigentlich um den Versuch. Vielleicht wird's beim Sequel besser." Doch ich muss ihn hier und heute leider herb enttäuschen. Electronic Arts und THQ taten gut daran, als Publisher dieser Rennziegen abzuspringen. Hier die Details: Ein ganzes Motorrad, vier klägliche Cups, dafür aber insgesamt 22 Einzelstrecken bietet euch *Castrol Honda* zur Auswahl. *Stadtkurse* wie Monaco oder North Allerton sind zwar als diese zu erkennen, die restlichen Asphaltpisten gleichen sich jedoch Polygon um Polygon.

Der Zweispieler-Modus überrascht durch konstant schnelle Grafik, doch was nutzt's, wenn euch die Optik mit Clipping-Fehlern und Pop-Ups auf die Nerven geht – da versetzen auch die drei integrierten Kameraperspektiven keine Bäume mehr. Anfänger, Amateur und Profi lauten die Schwierigkeitslevel, in denen ihr euch aufs Bike schwingt. Je nach gewählter Stufe genießt ihr die Vorteile eines Schadensmodells oder der Lenk- und Bremshilfen. Erspielt werden diese in zehn Trainingsmissionen, bei denen innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens die Ziellinie erreicht werden will – fade! AO



Castrol Honda VTR
Rennspiel
Features

- Entwickler: Midas Interactive
- Hersteller: Midas Interactive
- Preis: ca. 70 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
41%	41%	40%

SPIEL SPASS 39%

Hilfe!

Alex' Meinung:

■ Gegen das in Ausgabe 11/2000 getestete *Moto Racer World Tour* (66 Prozent) ist Midas' Motorrad-Gang ein glatter Witz. Holprig eiern die Zweiräder über die Piste, extrem unrealistisch legen sich die Simulations-Aspiranten mit 270 Stundenkilometern in die Kurven. Doch auch ohne starke Konkurrenz wünsche ich diesen Titel niemandem ins Sony-Laufwerk. Zu be-grenzt sind die Spielmodi (Einzelrennen, Meisterschaft, Training und Zweispieler), zu fehlerhaft die deutsche Übersetzung. Zu Zeiten von *Moto GP* und *Ducati World* ist *Castrol Honda VTR* der PlayStation nicht würdig.



▲ Außer der verhunzten Kameraführung wurde auch die Steuerung im Ego-Modus derb in den Sand gesetzt.

Toy Story 2

Was lange währt, wird endlich gut? Schön wär's.

Mann, das hat ja gedauert. Nach dem fast gleichzeitigen Release von Buzz Lightyears PS- und N64-Ausflügen mussten DC-User geschlagene 10 Monate auf der Ersatzbank verbringen. Wurde die Zeit dafür genutzt, das Spiel noch einmal einer Generalüberholung zu unterziehen? Die N64-*Toy Story* war ja bekanntermaßen eher mäßig spaßig.

Klare Antwort: Nein! Die Grafik erstrahlt jetzt logischerweise in neuem Glanz: Vor allem mit VGA-Box zaubert das Dreamcast sämtliche Texturen schön scharf auf den Bildschirm. Die Effekte wie Laser-Salven, Energie-Geschosse und Explosionen sehen nun so aus, wie sie sollten. Doch dies sind alles Dinge, die man von einer lieblosen PC-Konvertierung halt so erwartet – mehr gibt's nicht, und so bekam schon das PC-Vorbild von Roland in PC Player 3/2000 nur schlappe 65 Prozent verpasst.

Viel schlimmer: Die Spielbarkeit wurde nun durch die schon auf dem PC unsäglich schlechte Kameraführung vollends in den Sand gesetzt. Auf der Suche nach Pizza-Planet-Token, Münzen, Körperteilen für den Kartoffel-Mann und dergleichen stolpert ihr ohne Übersicht durch Vorgärten, Einkaufszentren und Hochhäuser – heftige Sprungpassagen verkommen zur reinen Glückssache. Schade um die schöne Idee. CD



Toy Story 2

Jump'n'Run

Features: VP, GD, Deutsch, A (deutsche Anleitung), 50/60 Hz, VMU

- Entwickler: **Travelers Tales**
- Hersteller: **Activision**
- Preis: **ca. 100 Mark**
- Geeignet ab: **frei**
- Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
75%	80%	78%

SPIEL SPASS 65%

Na ja!

Christian's Meinung:

Das gibt's doch nicht: Von der PS-Version war ich durch das tolle Level-Design, die vielen kleinen Aufgabenstellungen und vor allem der Top-Spielbarkeit noch absolut begeistert – alle anderen Umsetzungen vergesst ihr am besten gleich. Wer sich das Spiel damals noch nicht zugelegt hat, muss das auch jetzt nicht mehr nachholen. Vor allem verstehe ich nicht, wie es passieren konnte, dass eine an sich recht gute Kameraführung (auf der PS) so verhunzt wurde.



▲ Eigentlich solltet ihr ja Honig für Puhs Party sammeln – dass diese Aktion aber von Frühling bis Winter dauert?

Tiggers Honigjagd



Und diese Biene, die ich meine, nennt sich Maja ...

Winnie Puh in Bedrängnis: Am Abend will er eine Riesen-Party für all seine Freunde schmeißen, doch mangelt es ihm an Fressalien. Schlechte Planung – eine Party ohne lecker Fresschen verkommt sehr schnell zum Schnarchgelage, das ist bekannt.

Doch noch hat er ja den ganzen Tag Zeit, sich um die Verpflegung zu kümmern: Honig – was sonst. Und ganz auf sich alleine gestellt ist er glücklicherweise auch nicht. Tigger, der etwas verwirrte Springschwanz-Tiger, dessen Rolle ihr übernehmt, erklärt sich bereit, dem fetten Puh-Bären auszuhelfen und springt und rennt nun durch polygonale Sidescrolling-Welten, um pro Level eine festgesetzte Anzahl Honigtöpfe einzusammeln.

Ganz so linear wie das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete *Quack Attack* gestaltet sich diese Aufgabe trotz Kiddie-Charme allerdings nicht. Mit fortschreitendem Spielverlauf erlernt Tigger neue Moves, wie etwa mit den Händen herum zu fuchteln, um länger in der Luft zu schweben. So entdeckt ihr auch in bereits gespielten Leveln neue Geheimnisse. Allerdings kann man die *Honigjagd* trotz dieser Gimmicks und der netten, kindgerechten Aufmachung keinesfalls als übertrieben spannend bezeichnen: Äußerst schwammige Steuerung und viel zu ungenaue Kollisionsabfrage haben in keinem Spiel – und vor allem in keinem Kinderspiel – etwas zu suchen. Nix für die Sammlung. CD

Tiggers Honigjagd

Jump'n'Run

Features: CD, MC, Deutsch, A (deutsche Anleitung)

- Entwickler: **Disney Interactiv**
- Hersteller: **Ubi Soft**
- Preis: **ca. 90 Mark**
- Geeignet ab: **frei**
- Schwierigkeit: **leicht**

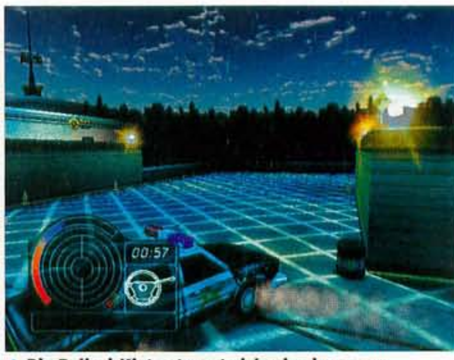
Grafik	Musik	Sound
71%	64%	69%

SPIEL SPASS 64%

Geht so

Christian's Meinung:

Winnie Puh muss sterben! Ich kann die ganze Bande einfach nicht leiden. Fette Bären, verrückte Tiger, dumme Mäuse und Esel ohne Schwänze – da krieg ich Plaque! Allerdings muss man *Tiggers Honigjagd* zugestehen, dass dank der erlernbaren Fähigkeiten wenigstens kurzfristig so etwas wie Forscherdrang aufkommt. Doch dank der bereits erwähnten Kollisionsabfrage- und Steuerungs-Fehler löst sich auch der innerhalb weniger Minuten in ein kleines Wölkchen Gleichgültigkeit auf – vor allem bei dem Preis.



▲ Die Polizei-Kiste steuert sich wie ein nasser Schwamm in der Kurve. Und erst die Ruckler!

Urban Chaos

Lara auf der Straße?

Ein dreiviertel Jahr nach der PlayStation- und PC-Version trudelte unlängst die von niemandem heiß erwartete Dreamcast-Version dieses Cop-Games in der Redaktion ein und sorgte sofort für Staunen: Ist es möglich, dass man für das DC längere Ladezeiten als für die PS programmieren *kann*?

Dass selbst bei null Objekten auf dem Bildschirm bei den Fahrsequenzen böse Ruckler für Ärger sorgen? Dass man eine Analog-Steuerung so verhunzen kann, dass die Protagonistin D'arci Stern eine Pirouette im Stand dreht statt einen Gangster zu verfolgen? Die Antwort lautet in allen drei Fällen: Ja!

Hmm, dabei hat die Grafikabteilung mit Hires-Texturen und hübschen Lichteffekten durchaus dazu beigetragen, dass *Urban Chaos* wenigstens wie ein DC-Spiel aussieht. Die öden Aufträge (Unfallwagen abholen, Lebensmüde retten, windige Dealer im Park aufspüren, Mordwaffen finden und so weiter) bringen die anfänglich vielleicht noch vorhandene Euphorie allerdings schnell zum Erlahmen. Ganz zu schweigen von den hochinteressanten Kameraperspektiven, die sich wie die Laubblätter am Boden bisweilen im Wind zu drehen scheinen. RK

▼ D'arci Stern beherrscht viele Talente ihres Vorbilds Lara Croft.



▲ Die Schlampen auf dem Revier schrecken nicht vor zotiger Sprachausgabe zurück.

Urban Chaos

Action

Features: GD, VMU, VGA-Box, VP, A (US), US

- Entwickler: **Mucky Foot**
- Hersteller: **Eidos**
- Preis: **ca. 100 Mark**
- Geeignet ab: **12**
- Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
65%	51%	68%

SPIEL SPASS 50%

Na ja!

Ralph's Meinung:

Urban Chaos gehört genau zu der Sorte von Spielen, die das Dreamcast im Kampf gegen die PS2 nicht braucht. Solch lieblose 32-Bit- beziehungsweise PC-Umsetzungen haben in der Riege hochkarätiger Sega-Titel nix verloren. Alleine schon die hakelige Steuerung lässt einen oft vor Wut ins Joypad beißen. Dazu kommen Aussetzer bei der Sprachausgabe, eine lachhafte Sichtweite bei den Driving-Sequenzen, längere Ladezeiten als bei der PS-Version und, und, und. Um es kurz zu machen: Forget this one!

DA HAUT'S DICH UM!



Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- **Immer als Erster informiert**
- **Jede Ausgabe frei Haus**
- **Im Abo 14 % Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis**

Fast 50 % gespart!

3X VIDEO GAMES FÜR NUR 10 MARK!

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der Video Games per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!

HOL SIE DIR!

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 M nchen
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Ja, ich möchte die Video Games kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten drei Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 10,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 67,20 / DM 60,00 Schüler-/Studentenpreis (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50). Damit spare ich 14% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

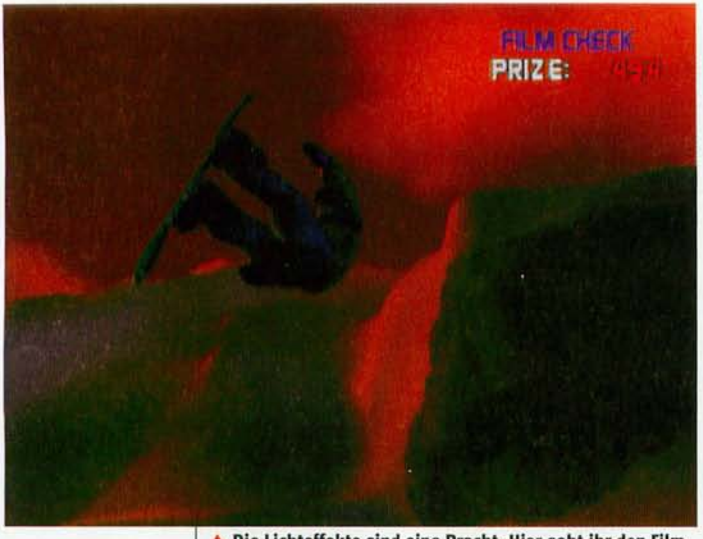
Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift
„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Datum, 2. Unterschrift CVI01



▲ Die Lichteffekte sind eine Pracht. Hier seht ihr den Film-Check, in dem ihr für eure Tricks bezahlt werdet.



▲ Die Fahrer sind bis ins letzte Detail ausgearbeitet und verfügen sogar über eine echte Gesichtsmimik.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC



ESPN Winter X Games Snowboarding

Realistisch, umfangreich und höchst anspruchsvoll

In unserer letzten Ausgabe konnten wir uns kaum von EAs Arcade-Snowboarder *SSX* trennen. Diesen Monat ist Konamis Konkurrenzprodukt *ESPN Winter X Games Snowboarding* auf dem VG-Prüfstand.

Eigentlich ist der Vergleich beider Produkte als Konkurrenzspiele schon falsch. Auch wenn sich beide Titel um die selbe Sportart drehen, könnte das Gameplay kaum unterschiedlicher sein. Denn interessanterweise präsentiert sich *ESPN Winter X Games Snowboarding* eher so, wie man es von den Realitäts-Aposteln aus dem Hause EA erwartet hatte: Neben über einem Dutzend Original-lizenzierten Fahrern und echten Skigebieten erwarten euch 36 real existierende Hersteller, mit deren Produkten ihr eure Fahrer ausstatten könnt.

Die virtuellen Fahrer sind ihren fleischlichen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten und verfügen über eine absolut realistische Mimik, in der selbst die Augenbewegungen der berücksichtigt wurden. Auch die Kleidung sieht hervorragend aus und bewegt sich mit einem noch nie dagewesenen Realismus im eisigen Fahrtwind.

Auch die zur Verfügung stehenden Spielmodi überzeugen auf ganzer Linie und versprechen lang anhaltendes Spielvergnügen. So erwartet euch neben normalen Wettbewerben, Half-Pipe-Sessions, Time-, Trick- und Air-Contests noch ein Free-Ride-Modus, der sich am besten dazu eignet, sich mit der Steuerung vertraut zu machen.

Das eigentliche Filetstück bietet jedoch der Snowboarder-Modus. Hier bastelt ihr euren eigenen Fahrer zusammen und verpasst ihm die Charakter-Eigenschaften eurer Wahl. Neben Attributen wie Größe, Gesicht, Stil und Gewicht stellt ihr die passende Ausrüstung der Zubehörfirmen zusammen: Unzählige Boards, Bindungen, Schuhe, Jacken und Hosen warten auf

> „Ohne viel Übung werdet ihr hier nicht weit kommen. Doch die unzähligen Features entschädigen den Aufwand bei weitem."



▲ Solche Ausrutscher kosten euch neben Zeit vor allem wertvolle Geschwindigkeit.



▲ In diesem coolen Modus kommuniziert ihr mit für eure Karriere wichtigen Leuten.

Shortcut

- ☺ umfangreiche Lizenz
- ☺ fesselnder Story-Modus
- ☺ viele Spiel-Modi
- ☺ sehr detaillierte Boarder
- ☺ hohes Spieltempo
- ☺ realistisches Fahrverhalten
- ☹ für Gelegenheits-Zocker eventuell zu anspruchsvolle Steuerung
- ☹ Hintergründe könnten detaillierter und auch abwechslungsreicher sein

ESPN Winter X Games Snowboarding

Snowboard-Simulation

Features: CD, MC, DS, A

- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
83%	78%	80%

SPIEL SPASS 84%



Axel's Meinung:

■ Für einen Zocker, der bereit ist, sich länger mit der Materie auseinander zu setzen und auch den einen oder anderen Rückschlag verkraften kann, ist *ESPN Winter X Games Snowboarding* eine Offenbarung. Mich persönlich hat anfangs die recht knifflige Steuerung etwas gestört, doch nach längerer Spielzeit kommt man wunderbar damit zurecht und wird durch eine phantastische Präsentation und unzählige, innovative Modes entschädigt. Allein der Einfall mit dem Film-Modus, in dem ihr bei der Wiederholung für eure Tricks bezahlt werdet, ist eine Klasse für sich. Extreme Snowboard-Fans werden weder an *SSX* noch an *ESPN Winter X Games Snowboarding* vorbeikommen. Gelegenheitsspielern wird der Einstieg in *SSX* jedoch um einiges leichter gemacht.



▲ Bis jetzt kein Problem, doch schafft es erstmal, wieder auf dem Board zu landen.

▲ Optisch müsst ihr im Zweispielermodus außer auf eine Bildschirmhälfte auf keinerlei Details verzichten.

ihren Einsatz. Die Boards wiederum lassen sich eurem bevorzugten Fahrstil anpassen.

Reden ist Silber, Boarden ist Gold

Doch nun kommt erst der richtige Gag: Während das Spiel selbst in wunderschöner High-Res-Grafik erstrahlt, hat sich Konami für die folgenden Menüs einen netten Spaß erlaubt. Ihr bewegt euch mit eurer an ein Lego-Männchen erinnernden Spielfigur durch eine Art Après-Ski-Hütte und redet mit Hilfe von Multiple-Choice-Dialogen mit den anwesenden Gästen. Wer diesen Modus zum ersten Mal sieht, glaubt, im falschen Film gelandet zu sein. Sinn der Gespräche ist es, neue Aufträge zu erhalten, Sponsoren zu finden, für Filmaufnahmen gecastet zu werden oder neue Liftpässe und damit Zugang zu neuen Skigebieten zu erhalten. Auf Wunsch verrät euch einer der Block-Männchen, wie ihreure bisherigen Erfolge erhaltet und gibt euch hilfreiche Tipps. Keine Angst, auch wenn der Kommunikations-Modus etwas befremdlich wirkt, fahrt ihr natürlich auch hier in der gewohnten High-Res-Optik.

Die Grafik der Fahrer überzeugt dabei auf ganzer Linie und besticht vor allem durch sehr realistisch über Motion-Capturing gestaltete Moves. Leider können jedoch die Hintergrundgrafiken und das nicht immer besonders einfallsreiche Streckendesign nicht ganz mithalten.

Ebenfalls sehr gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung. Manche der Moves lassen sich recht leicht ausführen, während andere eine echte Herausforderung darstellen. Hart, aber realistisch! Auch das Fahrgefühl ist sehr simulationslastig und verzeiht keine Fehler. So kostet euch ein Sturz neben wertvoller Zeit vor allem Speed, und es dauert eine ganze Weile, bis ihr nach einer unfreiwilligen Bodenberührung wieder schnell genug für den nächsten Trick seid. Gerade in den oft recht kurzen Half-Pipes kann dies schnell zum Problem werden. AB





▲ Wer sich mit der Steuerung auseinander setzt, wird mit unzähligen Trickvarianten entschädigt.



▲ Die Half-Pipe hätte, ebenso wie die restlichen Hintergründe, ein wenig mehr Details vertragen.



▲ Um solchen Fallen zu entgehen, solltet ihr stets den Boden vor euch mit dem X-Button absuchen – was allerdings euren „Hunger-Wert" in die Höhe schnellen lässt. Permanentes Futtern schafft Abhilfe.

Time Stalkers

Und wir warten immer noch ...

Nicht nur wir, vermutlich auch viele DC-User warten noch vergeblich auf das erste richtig gute DC-Rollenspiel – PAL versteht sich, denn mit *Eternal Arcadia* ist zumindst für Import-Fans ja schon ein hochkarätiger Vertreter vorhanden.



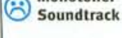
▲ Während des Kampfes könnt ihr auch die Positionen wechseln, was allerdings einen Zug kostet.

Nur bei uns sieht's in dieser Richtung noch recht düster aus. Nun gut, es gibt *Evolution* – doch sind wir mal ehrlich: Wer will so etwas wirklich haben? Auch *Silver*, obwohl durchaus nett gemacht, war nicht so der Classic-Bringer. Mit *Time Stalkers* aka *Climax Landers* wird sich diese Situation nicht ändern. Um eine fiktive Welt zu retten, müsst ihr durch diverse zufallsgenerierte Dungeons streifen und wie üblich fette Endgegner unter die Erde bringen.

Witzig, wenn auch aus anderen Games schon bekannt: Ihr bekämpft Monster nicht unbedingt, sondern nehmt sie gefangen und sie kämpfen fortan treu und ergeben an eurer Seite. Das Üble bei der ganzen Sache: Nach jedem Dungeon werdet ihr wieder auf Erfahrungslevel eins zurückgestuft. Ihr und eure Monster seid wieder schwach wie zu Beginn, könnt kaum Spells benutzen und auch die mühsam gesammelten Items nicht mehr tragen – bei Erfahrungslevel eins umfasst euer Inventar nur vier freie Plätze. Somit bleibt *Time Stalkers* eigentlich nur für fanatische Monsterzüchter und -Sammler interessant. Wer gerne seine Party hegt und pflegt und sich über jeden neuen Level-Up freut, wird schnell enttäuscht das Handtuch werfen. CD

Shortcut

- ansehnliche Knuddel-Grafik
- nette Magie-Effekte
- mehrere Zwischen-Quests
- langweilige Dungeons
- Rückstufung auf Erfahrungslevel eins
- *müde Storyline*
- monotoner Soundtrack



Christian's Meinung: Na ja!

An und für sich bin ich ja schon ein begeisterter Jäger und Sammler – somit würde das Einfangen von immer stärkeren Gegnern schon Spaß machen. Es ist mir allerdings unverständlich, wie man einen Charakter nach Beendigung einer Quest wieder zurückstufen kann. Worin liegt dann der Sinn des Spiels? Kein Aufleveln, kein Freudentaumel bei einem gelernten Spell, kein Horten von wichtigen Items. Aber vielleicht liegt's ja an mir – Pokéfreaks haben eventuell durchaus ihre Freude am Monsterfangen. So richtig empfehlen kann ich *Time Stalkers* aber dennoch niemandem.



■ www.electronicarts.de
■ www.konami-europe.com

Shortcut

- ☺ CD mit Rasen-Geruchsstoffen
- ☺ guter Action-Fußball wie eh und je
- ☺ aktuelle Lizenzen und Mannschaften
- ☺ manuell justierbare Kamera
- ☹ oft schwachsinnige Kommentator-Bemerkungen
- ☹ kaum echte Neuerungen

FIFA 2001
Fußball

■ Features



■ Entwickler: EA Sports
■ Hersteller: Electronic Arts
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: einstellbar

Grafik	Musik	Sound
78%	61%	83%

SPIEL SPASS **78%**

FIFA 2001

Der alljährliche Copy-Kick

Wenn wir jetzt bösartig wären, könnten wir sagen: Die größte Neuerung von *FIFA 2001* ist die mit Geruchsstoffen behandelte CD, die nach Rasen riecht, wenn sie etwas gerieben wird. Und ja, wir sind jetzt einfach mal bösartig, denn EA Sports scheut auch nicht davor zurück, für minimalste kosmetische Änderungen und Updates Jahr für Jahr wieder den Vollpreis zu verlangen. Dies nach dem Motto: „Na ja, da müssen wir jetzt durch – gibt's dasselbe Spiel halt noch mal."

Ihr wärt mit Sicherheit von alleine draufgekommen, dass *FIFA 2001* erneut ein hervorragendes Fußballspiel mit allem Drum und Dran ist. Das brauchen wir euch nicht zu erzählen. Dank der aktuellen Lizenz brüsten sich die Polygongebilde auf dem Rasen mit den Namen der hochbezahlten Kicker-Stars aus aller Herren Länder. Die Optionsvielfalt hat ebenfalls nicht abgenommen – ganz im Gegenteil. Was neben schönen Spielzügen, Bogenlampen, Hechtkopfbällen und frenetischem Torjubel bei diesem reinen Action-Gebolze auch geblieben ist, sind die oft daneben liegenden Kommentare: Wie kann man zum Beispiel beim 2:2-Ausgleich in der 80. Minute von einer Vorentscheidung sprechen? Bevor ihr jetzt wieder blind mit *FIFA*-Kaufabsicht zum Händler rennt – die Serie verkauft sich noch am besten von allen –, wollen wir euch ins Gebet nehmen. Da wir davon ausgehen, dass ihr als Fußball-Fan mit Sicherheit schon eine *FIFA*-Version habt, hier unser Rat: Spart euch den knappen Hunni lieber als Anzahlung für Dreamcast oder PS2 und kauft euch, wenn's denn unbedingt *FIFA* sein muss, die PS2-Version. RK



▲ Durch die etwas stärkeren Torhüter fallen nun weniger Tore.



▲ Der Torwart fliegt, der Ball rauscht vorbei – aber geht er auch rein?



▲ Es schneit in Argentinien und die Stars spielen mit einem gelben Ball in der Iso-Perspektive.

Ralph's Meinung: *Gut!*

■ Es macht uns einfach keinen Spaß mehr, jedes Jahr das gleiche Spiel vorgesetzt zu bekommen. Wenn auf der Packung schon Nichtigkeiten wie "aufeinander folgende Spielzeiten mit Aufstiegs- und Abstiegsmodus" oder "neue Steilpasstechniken" als verkaufsfördernde Features angebracht werden, weiß der Fan hoffentlich, was die Stunde geschlagen hat. Selbst wenn wirklich erneut Stars ins Motion-Capturing-Studio gebeten wurden, sieht man es *FIFA 2001* nicht an. Die PlayStation ist technisch ausgereizt. Natürlich ist das Gekicke nicht schlechter geworden, nur braucht es niemand, der bereits einen der drei Vorgänger im Regal stehen hat. Und dafür gibt's einen "Zahn der Zeit"-Punkteabzug.

Shortcut

- ☺ nette Story
- ☺ interessante Extras
- ☺ abwechslungsreiches Gameplay
- ☺ gute Sprachausgabe
- ☹ viele Clipping-Fehler
- ☹ nervige Kamera
- ☹ ungenaue Steuerung

The Grinch
Jump'n'Run

■ Features

■ Entwickler: Konami
■ Hersteller: Konami
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 6 Jahre
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
69%	73%	76%

SPIEL SPASS **74%**

The Grinch

Vergesst Weihnachten – der Grinch ist da!

Es gibt ja bekanntlich immer wieder Typen, die Weihnachten nicht ausstehen können. Seien es VG-Reds, die durch den Redaktionsstress eh nicht zum Geschenke kaufen kommen, oder leidgeplagte Spieler, die vor lauter gleichzeitig erscheinenden Titeln gar nicht mehr wissen, wohin mit ihrem Geld.

Doch gegen den „Grinch" sind wir alle kleine Fische. Der Grinch, das ist ein grünhäutiger Bösewicht aus den gleichnamigen Kinderbüchern des amerikanischen Autors Dr. Seuss. Im Augenblick treibt er, gespielt von Jim Carrey, auf der Kinoleinwand sein Unwesen. Und dieser Grinch hat es sich in den Kopf gesetzt, den liebenswürdigen Einwohnern des Städtchens Who das Weihnachtsfest gründlich zu verderben. Angefangen damit, die Post an den Weihnachtsmann gehörig durcheinander zu bringen, geht die Boshaftigkeit des Grinch so weit, sämtliche Geschenke zu zerstören und unschuldige Kinder mit faulen Eiern zu bewerfen. Ganz nebenbei ist der Grinch auf der Suche nach verloren gegangenen Bauplänen, mit denen er fiese Hilfsmittel für seinen Plan konstruieren möchte. In *The Grinch* übernehmt ihr die Rolle dieses wunderbar miesen Finsterlings und müsst soviel Schaden wie möglich in Whotown anrichten. Dazu steht euch neben den bereits erwähnten Maschinen auch euer treuer Hund Max zur Verfügung – ob der aus *MDK 2* abgeworben wurde? Den Köter steuert ihr in bestimmten Situationen anstelle des Grinch, um so an normalerweise unzugängliche Stellen zu gelangen. Ansonsten präsentiert sich *The Grinch* als durchschnittliches Jump'n'Run mit einigen sehr witzigen Einfällen und einer gerade für jüngere Zocker hervorragenden Schwierigkeitskurve. AB

▶ Sportlich, sportlich! Manche Stellen erklimmt ihr erst mit einiger Übung.



▲ Jede neue Situation im Spiel wird euch anschaulich erklärt.



▲ Haltet euch von den Einwohnern fern.

Axel's Meinung: *Gut!*

■ *The Grinch* besitzt in spielerischer Hinsicht durchaus Qualitäten, doch leider trüben die teilweise störrische Kamera und die ungenaue Steuerung den guten Eindruck. Denn die netten und oft schön fiesen Ideen sind stückweise recht unterhaltsam und die vielfältigen Aufgaben lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Grafisch jedenfalls überzeugt die witzige Animation des Grinch, dafür wirkt der Rest des Spiels oft sehr pixelig. Zumindest jüngere Fans sollten auf alle Fälle mal einen Blick auf *The Grinch* werfen.

MTV Sports: Pure Ride

Wohin der Schnee euch trägt ...

Die Fun-/Extremsportwelle reißt nicht ab. Und diese Knochenbrecher-Disziplinen erfreuen nicht nur Notfallchirugen, sondern auch immer mehr Zocker.

Im Prinzip geht es bei *MTV Sports: Pure Ride* ums Snowboarden. Dazu stehen euch neben lizenzierten Original-Fahrern auch 20 authentische Snowboards der Hersteller Salomon, Sims und M3 zur Verfügung. Wie bereits beim in der letzten Ausgabe getesteten *MTV Sports: Skateboarding* ist auch *MTV Sports: Pure Ride* in enger Koopertation mit dem Musiksender MTV entstanden. In erster Linie macht sich dies durch den sehr guten Soundtrack bemerkbar, der perfekt zum schnellen und Action-geladenen Gameplay passt.



Auf Kursen, die um den gesamten Globus verteilt sind, könnt ihr an diversen Veranstaltungen teilnehmen. Neben den fast schon zum Standard-Repertoire gehörenden Disziplinen wie Half Pipe und Big Air begeistert vor allem der Slopestyle-Modus. Darin stehen euch riesige Areale zur Verfügung, in denen es euch selbst überlassen bleibt, welche Route ihr wählt und an welchem Abhang ihr euer Glück versucht. Der Championship-Mode bleibt euch allerdings dennoch nicht erspart, es sei denn, ihr verzichtet darauf, die unzähligen versteckten Goodies freizuspielen. Ähnlich dem legendären *Tony Hawk* gilt auch hier die Regel: You see it – you ride it! Es gibt kaum eine Stelle, an der ihr mit ein wenig Übung nicht eure Tricks vom Stapel lassen könnt.

So sehr das flüssige und fordernde Gameplay auch überzeugen kann, *MTV Sports: Pure Ride* kommt leider trotzdem nicht ganz ohne Mankos aus. So ist die Framerate nicht immer konstant und auch die Darstellung der Strecken wäre ohne so deutliche Pop-Ups und Clipping-Fehler schöner gewesen. AB



▲ **Ob Hütte, Skilift oder Baumwipfel: Es gibt keine Tabuzonen.**



▲ **Die großen Landschaften sind gut durchdacht und bieten eine Menge Platz zum Rumtoben.**

Axel's Meinung: Gut!

Vielleicht mag es nicht zuletzt an der recht beschaulichen Konkurrenz liegen, doch meiner Meinung nach handelt es sich bei *MTV Sports: Pure Ride* um den besten PS-Snowboard-Titel. Auch wenn Grafik und Framerate nicht völlig überzeugen können, ist der Spielspaß entscheidend. Und der stimmt hier: Die riesigen Areale machen einfach nur Lust zum herumboarden, das Gameplay ist eine ausgewogene Mischung aus Speed und Tricks. Sollte uns demnächst noch eine DC-Umsetzung ins Haus schneien, die hoffentlich in optischer Hinsicht mehr zu bieten hat, können sich alle Screen-Boarder auf einen heißen Winter freuen.

Shortcut

- 😊 völlige Bewegungsfreiheit
- 😊 guter Level-Editor
- 😊 einfache und eingängige Steuerung
- 😊 packender Soundtrack
- ☹ gelegentliche Slow-Downs
- ☹ Pop-Ups
- ☹ Clipping-Fehler
- ☹ nicht immer ganz korrekte Kollisionsabfrage

MTV Sports: Pure Ride

Snowboard-Simulation

Features





- Entwickler: Radical Entertainment
- Hersteller: THQ
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
73%	78%	72%

SPIEL SPASS 77%

Action Man: Destruction X

Barbiepuppen? Lachhaft! *Action Man* ist das Spiel mit Brusthaaren.

Was für das schwache Geschlecht die Barbiepuppen und für Sanka die Pokémon, ist für echte Kerle der Action Man.

Gerade jetzt im Vorweihnachtstrubel kommt man beim Betreten einer Spielzeugabteilung nicht an diesem kunterbunten James-Bond-Verschnitt vorbei. Sei es der Plastik-Held selbst, seine unzähligen Widersacher oder das reichhaltige Repertoire an Extrawaffen und Ausrüstungsgegenständen – wer sich mit dem Action-Man-Imperium eindecken möchte, kann schnell arm werden. Als ob das alles nicht genug wäre, treibt der Weltenretter nun bereits zum zweiten Mal sein Unwesen auf der PlayStation.

Ähnlich wie bereits in *Action Man: Mission Extreme* präsentiert sich auch dieser Part als Genre-Mix. Egal, ob ihr dabei den Story- oder Arcade-Modus wählt, das Spiel beginnt mit einem Kampf gegen den High-Tech-getunten T-Wrex, einen riesigen Dinosaurier. Wie ungeschickt ihr euch dabei auch anstellt, es ist fast unmöglich, nicht ohne jeglichen Verlust von Lebensenergie als Sieger aus dem Kampf hervor zu gehen. Im Gegensatz dazu steht ihr bei der nächsten Mission vor der fast unlösbaren Aufgabe, in einem grafisch an *Spy Hunter* erinnernden Autorennen den ersten Platz zu belegen. Selbst nach unzähligen Übungsrunden ist es fast unmöglich, als Erster die Ziellinie zu überqueren. In den späteren Leveln erwarten euch zwar noch weitere Fahrzeuge und Gegner, doch an dem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad ändert sich nichts. AB



▲ **Um den T-Wrex mit eurem Bumerang zu verfehlen, müsst ihr euch schon sehr ungeschickt anstellen.**



▲ **Bereits das erste Autorennen meistert ihr nur mit viel Geduld.**

Axel's Meinung: Naja!

Auch wenn die Grafik eigentlich gar nicht schlecht ist, kann ich mich nicht für *Action Man: Destruction X* begeistern. Zum einen ist der Schwierigkeitsgrad zu unausgeglichen und zum anderen merkt man dem Spiel noch stärker als dem Vorgänger an, dass es in erster Linie dazu dienen soll, den Bekanntheitsgrad der Action-Figuren zu steigern. Während manche der Missionen kindlich leicht und ohne jede Anstrengung zu schaffen sind, werdet ihr euch an anderen nicht zuletzt wegen der recht hölzernen Steuerung die Zähne ausbeißen. Insbesondere der Schwierigkeitsgrad macht das Spiel für die wohl angestrebte Zielgruppe der jüngeren Zocker eher unattraktiv. Wer wirklich nicht auf *Action Man* verzichten kann, sollte sich die Figuren besorgen. Die bringen auf Dauer mehr Spaß.



Shortcut

- 😊 recht gute Grafik
- 😊 abwechslungsreiches Gameplay
- 😊 alle echten Action-Man-Figuren und -Fahrzeuge
- ☹ völlig unausgewogener Schwierigkeitsgrad

Action Man: Destruction X

Action-Adventure

Features



- Entwickler: 3DO
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6 Jahre
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
74%	72%	69%

SPIEL SPASS 67%



▲ Absolut geniale Optik: Selbst das Schuh-Profil des "Meisters" ist exakt zu erkennen.



▲ Bob Burnquist führt schon nach 15 Sekunden mit 3:0 im Graffiti-Wettbewerb.

VIDEO GAMES Platin CLASSIC



Tony Hawk's Pro Skater 2

Ein Mann, der zeigt, was er kann – Tony skatet auf DC.

Shortcut

- ☺ wochenlanger Dauerspaß
- ☺ phänomenale Optik
- ☺ massenhaft Moves und Tricks
- ☺ perfekte Steuerung
- ☹ keine Veränderungen zur PS-Version
- ☹ nur 25 Frames pro Sekunde

Blitzlichtgewitter und stürmischen Applaus gab's für *Tony Hawk 2* in unserer Oktoberausgabe. Die Skateboard-Simulation für die PlayStation spielte sich mit sage und schreibe 94 Prozent Spielspaß nicht nur in die Herzen der Redakteure – auch Christiane verbrachte manches Skate-Wochenende. Zwei Monate später folgt jetzt die Dreamcast-Version.

Es wird wohl kaum jemanden überraschen, dass der DC-Ableger genauso spektakulär daherkommt. Mit Bob Burnquist, Steve Caballero oder Tony Hawk – seiner Eminenz höchstpersönlich – schwingt ihr euch agil auf das neun Inch große Holzbrett. Eure Skater beeindrucken die imaginäre Wertungsjury in den Spielmodi Karriere, Einzel-Session, Mehrspieler und Skate for Fun. Den größten Part der eins zu eins PlayStation-Umsetzung nimmt dabei der Karriere-Modus in Anspruch. Vorbestimmte Aufgaben wie das Erreichen einer hohen Punktzahl oder das Einsammeln geheimer Videokassetten spielen die dringend benötigte Kohle für Abilities und Killerkombos ein.

Auf der Jagd nach Höchstrekorden bestürmt ihr die Pipes, Ramps und Bowls mit Heelflips, Grinds oder Grabs. Anfänglich acht auswählbare Strecken bieten die entsprechende Abwechslung – vom ungeübten Anfänger bis zum fehlerfreien Profi kommt hier jeder auf seine Kosten. Auch im Zweispielermodus geht's per Splitscreen selbstverständlich wieder mächtig zur Sache. Ob beim Graffiti-Einfärbewettkampf, im Trick-Tunier oder im Loser-Weitsprung-Wettbewerb – Mehrspielerspaß vom Feinsten.

Superb in allen Belangen

Die spektakulären Flugstunden und die schier unendlich langen Geländer-Grinds begeistern nicht nur durch das präzise Handling und die vielen Spielmodi: Besonders in der detaillierten Optik kämpfen sich die Dreamcast-Skater prozentual noch vor die PlayStation-Variante. Eure Protagonisten wirken unglaublich liebevoll animiert, während sie durch die hochaufgelöste Arenen brettern. Keinerlei Texturverzerrungen, Clipping-Fehler oder Nebel verderben das Landschaftsbild – Skaterfeeling pur, so wie ihr es gewöhnt seid. AO



Super! „Die ultimative Skate-Erfahrung!"

Alex's Meinung:

■ Okay, viel Skateboard-Konkurrenz hat *Tony Hawk's Pro Skater 2* auf dem DC derzeit nicht zu fürchten, doch der Sprung in Platin-Weihen ist mehr als begründet. Wochenlange Skater-Sessions auf der Jagd nach immer höheren Highscores perfektionieren euer Fahrverhalten. Immer gewagtere Moves gelingen, immer mehr Levelziele werden erreicht – wirklich motivationsfördernd. Auch technisch glänzt die Simulation. Gewohnt fetzige Crossover-Rhythmen lassen euer Trommelfell vibrieren. Hinzu kommen bezaubernde Motion-Capturing-Effekte, die euren Akteuren fast realistische Wesenszüge verleihen. Selbst der PlayStation-Bruder bleibt in puncto Grafik eiskalt links liegen. Für Skate-Fans gibt's deshalb keine Wahl: Sofort kaufen heißt die Devise!

Tony Hawk's Pro Skater 2

Skateboard-Simulation

■ Features



- ■ Entwickler: Neversoft Entertainment
- ■ Hersteller: Activision
- ■ Preis: ca. 110 Mark
- ■ Geeignet ab: 6 Jahre
- ■ Schwierigkeit: schwer

Grafik	Musik	Sound
91%	93%	87%

SPIEL SPASS 94%

▲ Neben den 13 original Skatern dürft ihr euch natürlich auch eigene Recken basteln.



▲ Akrobatisch: Mit dem simplen Tailgrab wärmt sich unser Superstar erst auf.


▲ Werdet kreativ: Baut euch euer ganz persönliches Skater-Paradies.

Freaks In Focus

Frauenpower pur: Immer mehr Leserinnen füllen unser Postfach mit seitenlangen Bewerbungsschreiben. Jungs, legt euch ins Zeug, die männliche Fraktion hat einiges aufzuholen.



▲ Zwischen harter redaktioneller Arbeit und spielerischem Vergnügen: Anja bekam bei ihrem Besuch einen hautnahen Einblick in unseren Alltag.

▲ Frau Stempel hat sich mit Leib und Seele den Rollen- und Action-Adventure-Spielen verschrieben. Erst bei uns absolvierte sie ihre erste wahre Skateboard-Erfahrung.

Diesmal verköstigte sich die Kommunalverwaltungs-Beamtin Anja Stempel einen Tag lang auf Redaktionskosten. Dafür musste die eingefleischte Rollenspiel-Liebhaberin sogar ihrem favorisierten Genre entsagen und für uns *Tony Hawk's Pro Skater 2* antesten – wir können ja so gemein sein!

Doch sie schlug sich wacker: Schon nach einigen Spielrunden konnte auch Anja die Füße, gerade im Zweispielermodus, nicht mehr vom Brett kriegen. Und erfolglos war sie bei ihren akrobatischen Einlagen keinesfalls: Am Ende unser Test-Session sah die Punkteverteilung dann doch nicht mehr ganz so eindeutig aus, wie noch zu Beginn. Na ja, jemandem mit fünf Konsolen und 125 Spielen können selbst wir nicht so leicht etwas vormachen. Zu ihren absoluten Videospiel-Perlen gehört übrigens das Retro-Modul *Chrono Trigger*, das sie für unglaubliche 25 Mark erwerben konnte – ein wahrer Glücksgriff.

Doch es gibt auch ein Leben nach den Videospielen. Terry Pratchetts tiefschwarzer Humor in seinen Romanen und ihr besonders aktiver Neffe, der Videospiel-Intensivstbetreuung benötigt, sorgen für eine zusätzliche Freizeit-Auslastung der 27-jährigen. Außerdem betätigt sich die selbsternannte "alte Tante" künstlerisch beim Zeichnen und Briefe schreiben.

Falls auch ihr uns einmal besuchen möchtet, Spaß daran findet, eure Lebensgeschichte zu erzählen oder einfach nur die aktuellen Spiele ausprobieren möchtet, schreibt, mailt oder faxt uns. Dazu eine kleine Begründung, warum ausgerechnet ihr der/die Auserwählte sein solltet und los geht's. Unsere Adresse: Future Verlag GmbH, Redaktion Video Games, Rosenheimer Straße 145h in 81671 München. Zeigt uns, was ihr drauf habt, wir sind schon jetzt gespannt. AO

Tony Hawk's Pro Skater 2

Anja's Meinung:

■ Ich habe leider den ersten Teil nie so richtig gespielt (nur mal kurz angetestet) und kann daher an dieser Stelle keinen direkten Vergleich anführen. Nachdem ich aber das Sequel eine Zeitlang gespielt habe (das heißt im Klartext: nach vielen, vielen, vielen Stürzen), war ich dann aber doch begeistert. Die vielen Stunts (wenn man sie denn beherrscht) machen so richtig Laune und die Musik gefällt mir auch ziemlich gut. Den Zweispieler-Modus finde ich auch sehr gelungen und hatte doch am Ende viel mehr Spaß als ich noch am Anfang gedacht (befürchtet!) hatte. Ich denke, wer den ersten Teil schon mochte, wird auch vom zweiten Teil begeistert sein. Mir persönlich hat *Tony Hawk's Pro Skater 2* echt gefallen und ich habe daraus gelernt, dass man eben doch erst mal Probe spielen sollte, bevor man ein Spiel einfach ablehnt.

Gut!

„Tony Hawk punktet auf Dreamcast!"

Durchleuchtet: Unser Freak-Check!

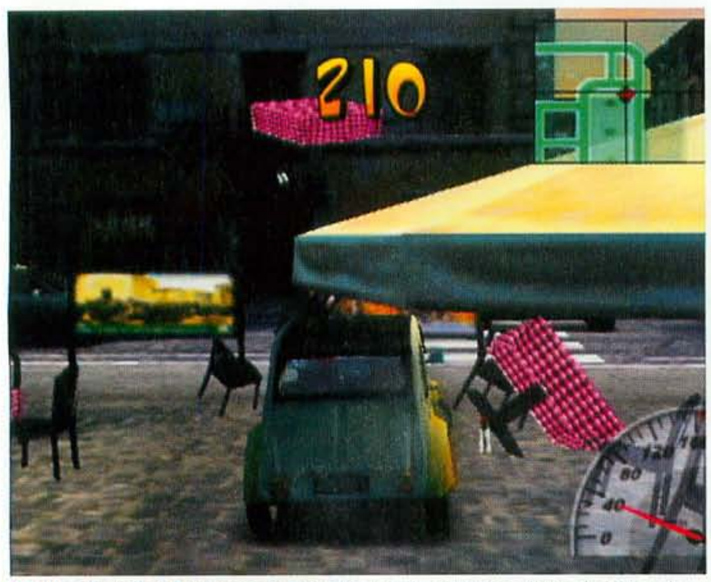


▲ Äxl musste sich schon sehr bemühen, ein Foto von der kamerascheuen Anja zu schießen.

- Name & Nickname: **Anja Stempel / Annie**
- Alter: **27**
- Zocke seit: **fünf Jahren**
- Aktuelle Konsolen: **SNES, GBC, N64, PlayStation, DC**
- Wie viele Spiele besitzt du? **28 GameBoy-, 43 SNES-, 34 N64-, 18 PSX- und zwei DC-Spiele**
- Lieblingsspiele: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Chrono Trigger, Crazy Taxi, Grandia, Super Mario World 2: Yoshi's Island, Space Channel 5, Perfect Dark**
- Was ich nicht mag: **Tomb Raider, Mario, WWF & Co.**
- Ein Spiel, von dem ich mir mehr erwartet hätte: **Donkey Kong 64**
- Worauf bist Du in der Konsolenwelt besonders gespannt? **Mich interessiert schon sehr, ob Sony mit der PS2 wirklich erfolgreich ist, ansonsten bin ich gespannt auf GameCube und Xbox!**
- Was ich sonst noch loswerden wollte: **Wann erfindet endlich mal jemand Joypads für Linkshänder?**
- Was machst du, wenn du nicht zockst? **Lesen, zeichnen, Briefe schreiben**



▲ Getreu dem alten Sprichwort: Sind die Teller leer, gibt's morgen gutes Wetter! Nach der reichhaltigen Stärkung konnten wir vor die Konsolen zurückkehren .



▲ Dieses Spielchen kennt man ja noch aus *Driver* – nur waren da zumindest noch unschuldige Fußgänger im Weg.



▲ Hoppla? Entweder wird der Bus von einem Kran in die Höhe gehievt oder irgendetwas mit der Physik läuft hier gründlich schief.

Top Gear Dare Devil

Die PS2 entwickelt sich zu einer wahren Verkehrsrowdy-Konsole.

Nachdem wir uns bereits letzte Ausgabe mit *Smuggler's Run* und *Midnight Club Street Racing* jenseits der Straßenverkehrsordnung bewegen durften, erwartet uns nun der dritte Illegal-Racer.

Die Story ist relativ austauschbar: Aus fadenscheinigsten Gründen fahrt ihr Rennen gegen andere Mitglieder des obskuren Dare-Devil-Clubs, um Ru(h)m und neue Autos zu gewinnen. Wichtig ist nur, dass eure Aufgabe darin besteht, in vier verschiedenen Städten (New York, San Francisco, London, Tokio und Rom) so genannte "Missionen" zu erfüllen. Ihr sammelt dabei innerhalb eines bestimmten Zeitlimits eine vorgegebene Anzahl von Münzen ein. Erwartungsgemäß sind diese über das gesamte Stadtgebiet beziehungsweise je nach Mission in den jeweiligen Stadtteilen verteilt.

Neben dem zunehmend knackigeren Zeitlimit ist es vor allem der unvermeidliche Verkehr, der euch zu schaffen macht. Wenn die Kollisionen mit anderen Fahrzeugen auch optisch ansprechend umgesetzt sein mögen, kosten sie euch jedoch wertvolle Sekunden. Regelrechte Crash-Orgien à la *Driver* dürft ihr allerdings nicht erwarten. Die Fahrzeuge fliegen nach einem Crash zwar spektakulär durch die Gegend, auf ein Schadensmodell müsst ihr jedoch verzichten.

Physik: ungenügend

Die Entwickler haben es mit der Physik ohnehin nicht besonders genau genommen, da es euch selbst mit leichtgewichtigen Vehikeln wie einer „Ente" ohne weiteres möglich ist, einen Doppeldeckerbus von der Fahrbahn zu katapultieren. Insgesamt stehen euch zwölf verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung. Dabei reicht das Angebot von eher durchschnittlichen Vehikeln wie einem Beetle oder besagter Ente über den Audi TT bis hin zu reinrassigen Sportwagen wie einem Porsche. Aus Lizenzgründen werdet ihr die Originalnamen jedoch vergeblich suchen.

Leider steuert sich keines der Fahrzeuge auch nur annähernd wie das Original und lässt sich nur mit viel Geduld und einiger Übung um die Kurven befördern. In diesem Punkt hätten wir uns seitens der Entwickler doch noch einiges an Feinarbeit gewünscht. Auch die Mehrspieler-Modi sind nicht gerade berauschend, da es sich nur um altbekannte Varianten (Bomb-Modus und Wettfahren) handelt und dieses darüber hinaus auf viel zu kleinen Arealen ausgetragen werden.

Zumindest in grafischer Hinsicht zeigt sich *Top Gear Dare Devil* von seiner guten Seite und präsentiert sehr schöne, wenn auch mangels Fußgängern recht steril wirkende Straßenschluchten. Zum punkteträchtigen Überfahren findet ihr jedoch auch ohne Passanten noch genug ... AB

„Das sehr detaillierte Design der Fahrzeuge kann nicht über die schlechte Steuerung hinwegtäuschen."

Shortcut

- ☺ schöne Fahrzeugmodelle
- ☺ abwechslungsreiche Städteansichten
- ☹ Städte wirken recht steril
- ☹ keine besonders gute KI
- ☹ nerviges Fahrgefühl



▲ Mit den Cops könnt ihr anstellen, was ihr möchtet. Verfolgt werdet ihr leider nie.



▲ In den witzigen Mehrspieler-Modi sind die Spielfelder leider recht klein geraten.



Axel's Meinung:

■ Auch wenn man auf den ersten Eindruck mehr hinter *Top Gear Dare Devil* vermuten könnte – unterm Strich bleibt leider nur ein recht kurzweiliger, aber keinesfalls auf Dauer fesselnder Fun-Racer. Für eine echte Herausforderung verhalten sich die anderen Fahrzeuge leider zu vorhersehbar. Auch das absolut unrealistische und mehr als gewöhnungsbedürftige Fahrverhalten fordert einiges an Geduld. Schade, denn die Ansätze für ein flottes Racing-Game wären durchaus vorhanden gewesen. CD



▲ Ahnenforschung mal anders. Bestimmt die Zusammensetzung der genetischen Väter eurer Boxer.

HBO Boxing

Fresse polieren wie im Pay-TV!

Der Boxsport hat im Augenblick Hochkonjunktur: Neben *Ready 2 Rumble 2*, *Box Champions 2000* und *Mike Tyson Boxing* steigt mit Acclaims *HBO Boxing* ein neuer Teilnehmer in den Ring.

Pate stand in diesem Fall kein bekannter Box-Champion, sondern der amerikanische Pay-TV-Sender HBO. Entsprechend präsentiert sich das Spiel auch in Form einer Live-TV-Übertragung. Auf eine umfangreiche Auswahl namhafter Boxer müsst ihr dennoch nicht verzichten. So sind Klassiker wie Sugar Roy Robinson und Rocky Marciano ebenso vertreten wie aktuelle Faustschwinger. Genügt euch diese Auswahl nicht, erstellt ihr mit Hilfe eines sehr umfangreichen Create-a-Player-Menüs einen eigenen Boxer. Dabei legt ihr neben optischen Gesichtspunkten auch Kampfcharakteristiken wie die Ausdauer und die bevorzugten Schlagvarianten fest.



▲ Die Boxer sehen zwar recht schick aus, doch die Animationen könnten besser sein.

Sowohl mit dem eigenen „Baby" als auch mit einem der vorgegebenen Boxer durchlebt ihr die genretypischen Freundschaftskämpfe, Meisterschaften und Trainingseinheiten. Besonders interessant ist jedoch der Karriere-Modus, in dem es eure Aufgabe ist, in immer besseren TV-Veranstaltungen zu boxen, bis ihr schließlich im Pay-per-View-Programm landet. Dolle Sache. AB

HBO Boxing
Box-Simulation
1→2
■ Features
CD · DS · Flagge · A · Controller · MC
■ Entwickler: Acclaim
■ Hersteller: Acclaim
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 6
■ Schwierigkeit: leicht-mittel

Grafik	Musik	Sound
72%	67%	72%

SPIELSPASS 70%

Gut!

Axel's Meinung:

Wer schon im Besitz einer Box-Simulation ist, braucht sich *HBO Boxing* nicht unbedingt zuzulegen. Für alle anderen Box-Fans wäre ein Blick allein wegen des Karriere- und Create-a-Player-Modus interessant. Leider wirken die Schläge der einzelnen Kämpfer meiner Meinung nach nicht differenziert genug, um einen besonderen Stil zu erkennen. Auch die Kollisionsabfrage ist nicht immer völlig präzise, doch dafür stimmen Spielspaß und Tempo.



▲ Das gibt angeschmorte Katzenpfoten von der heißen Herdplatte!

Tom & Jerry: Fists of Furry

Auf den Spuren von *Power Stone*



▲ Tom eins überzubraten, macht in der N64-Version mehr Spaß.

Überraschung! Nein, die N64-Version des beliebten Katz-und-Maus-Spiels (übrigens mit sieben Oscars ausgezeichnet) schneidet nicht ganz so hundsmiserabel ab wie das Action-Brüderchen rechts. Es steckt sogar ansatzweise so etwas wie Spielwitz drin.

Der Grund: Die Designer haben sich vom lieblosen 32-Bit-Ansatz gelöst und *Tom & Jerry* in eine echte 3D-Welt mit zahlreichen Objekten vom Stuhl bis zum Rasenmäher versetzt. Diese können in bester *Power Stone*- beziehungsweise *Poy Poy*-Manier dazu verwendet werden, Beulen auf der Rübe des Kontrahenten zu züchten. Viele Stages von der Küche bis zum Hinterhof und fünf freispielbare Charaktere, vom gelben Tweety-Vogel bis zur grimmigen Bulldogge, sorgen bei der jüngeren Klientel zumindest kurzweilig für Unterhaltung. RK

Tom & Jerry – Fists of Fury
3D-Beat'em-Up
1→2
■ Features
RP · A · S
■ Entwickler: Ubi Soft
■ Hersteller: Ubi Soft
■ Preis: ca. 120 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
51%	53%	49%

SPIELSPASS 48%

Na ja!

Ralph's Meinung:

■ Es gibt sicher sinnvollere Gelegenheiten, 120 Mark für ein Spiel auszugeben. Aber wenn man seine Kids eine Stunde vom Hals haben will, lohnt sich – je nach der Dringlichkeit der eigenen Beschäftigung – *Tom & Jerry* vielleicht. Recht viel länger wird die Motivation hier jedoch auch bei den Kleinsten nicht herhalten, obwohl die N64-Version immerhin noch eine Qualitätsstufe über der PS-Version liegt.



▲ Jerry friert sich den Hintern am offenen Kühlschrank weg, *während Tom* Löcher in die Luft starrt: Witzig, nicht?

only for kids

Tom & Jerry allein zu Haus

Keeeeiiiin Sitzplatsch ...

Erinnert ihr euch noch an die Fragezeichen über den Köpfen der *Metal Gear Solid*-Schergen, wenn sie nicht so recht wussten, wie ihnen geschah? Just dieses Phänomen konnte ich bei mir beobachten, als ich ungläubig die PS-Version von *Tom & Jerry* unter die Lupe nahm.

Was soll das denn bitte sein? Ihr rennt mit Tom oder Jerry durch ein Haus im 8-Bit-Grafik-Stil, dessen Zimmer durch Türen miteinander verbunden sind, und versucht dem jeweiligen Cartoon-Gegenüber mit Schlägern, Pfannen, Goldfisch-Gläsern, Torten und Konsorten eins überzubraten.

Billigste Animationen, stets gleiche Grafik-Umgebungen, keinerlei spielerische Gags und ein Splitscreen-Modus selbst für den Solo-Spieler langweilen bereits nach einer Viertelstunde – und das zum Vollpreis. Tut mir leid, Ubi Soft, aber auch unter dem Deckmantel des neuen Kids-Labels können wir einen derart ideenlosen Abklatsch der beliebten TV-Serie nicht durchgehen lassen. Da macht ja Ecke-Stehen im Klassenzimmer noch mehr Spaß. RK





▶ Kann man die Optik eines PlayStation-Spiels noch langweiliger gestalten?



Tom & Jerry allein zu Haus
Action
1→2
■ Features
CD · DS · MC · Controller · A
■ Entwickler: Ubi Soft
■ Hersteller: Ubi Soft
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: frei
■ Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
38%	36%	32%

SPIELSPASS 21%

Hilfe!

Ralphie's Meinung:

■ Hallo, Spielspaß? Wer *Tom & Jerry allein zu Haus* auch nach der fünften, immer gleich öden Hatz in derselben Umgebung nicht völlig gefrustet ob der in den Wind gepfefferten 90 Mark aus dem Laufwerk feuert, der hat entweder noch nie ein Videospiel gesehen, ist erst drei Jahre alt oder betreibt ein SM-Studio. Was hätte aus dem Thema alles Cooles werden können ...






▲ Euer Team setzt sich aus maximal drei Leuten zusammen. Durch die Frauen eurer Gang sind lange Dialoge vorprogrammiert.


▲ Auch der stärkste Held kommt nicht ohne Magie aus – die guten alten Feuerbälle sind dabei immer noch sehr beliebt.

Orphen: Scion of Scorcery



Besser als *Zelda* und *Shenmue*?

Kurios: Vor gut einem halben Jahrzehnt, die PlayStation steckte noch mit beiden Füßen in den Kinderschuhen, blieb ein Genre für die Sony-Konsole extrem unterbesetzt. Qualitativ hochwertige Rollenspiele und Action-Adventures mieden die CD-Schleuder. Ganz anders heute die PlayStation2: Mit *Summoner*, *Onimusha* und *Orphen* stehen drei potenzielle Hochkaräter in den Startlöchern. *Orphen* wagte sich als erstes nach Deutschland.

Orphen – Scion of Sorcery ist in Japan derzeit eine der populärsten und angesagtesten Zeichentrickserien. Nur verständlich, dass ein solcher Publikumsmagnet weiter ausgereizt werden will – so entstand das Spiel zur Serie. Als eine Mischung aus farbenträchtigen Animé-Zeichentricksequenzen und verspielten 3D-Fähigkeiten präsentiert sich das erste PAL-Action-Adventure der PlayStation2.

Ihr durchwandert als Hauptcharakter Orphen brennende Flammeninfernos genauso wie regendurchtriebene Nächte. Schwindelfrei bewältigt ihr Kletterpartien auf gigantische Kirchtürme und knüpft übermächtigen Endgegnern den Saum auf. Die Grafikspielereien rund um die liebevoll animierten Charaktere und die detaillierten Hintergründe sind beeindruckend. Auch der Spielumfang stimmt: Ganze 51 Protagonisten schließen sich eurem Team an, verlassen es wieder oder halten sich nur kurzfristig für kleine Teilaufgaben bei euch auf. Drei Handlungsstränge unterhalten euch auch noch nach dem ersten Durch-spielen. Doch um was geht's eigentlich?

Auf dem falschen Dampfer

Als abenteuerlustiger Zauberknabe Orphen geratet ihr gleich zu Anfang der epischen Geschichte auf einen falschen Luxuskreuzer, der zu allem Übel auch noch wegen eines verfressenen Seeungeheuers kentert. Ihr strandet auf einer geheimnisvollen Chaosinsel: Kaum habt ihr euch von den Strapazen erholt, gerät euer Trio auch schon zwischen die Fronten etlicher Monster.

Das schlechte Kampfsystem vereitelt jedoch eine schnelle Befreiung. Während ihr kleinere Gegner noch frei umherlaufend mit Schlägen und Zaubern traktieren dürft, geht es bei den meisten eurer Fights eher eintönig zu. Unbeweglich verharrt ihr an einer Stelle des Kampffeldes und (re)agiert lediglich durch beherztes Zuschlagen oder Zaubern im richtigen Augenblick. Diese Angriffs- und Verteidigungsart erzeugt nicht gerade große Unterhaltung, das erklärt sich von selbst. Falls ihr euch einmal nicht durch die umhertreibenden Gegnerscharen prügelt, führt ihr künstlich in die Länge gezogene Dialoge – komplett in englischer Spachausgabe. Deutsche Laute oder Texte bleiben *Orphen – Scion of Sorcery* leider versagt. AO


▲ Leider könnt ihr in solch grafisch opulenten Boss-Fights nicht umherlaufen oder strategisch angreifen.

Shortcut

- ☺ grafisch mehr als überzeugend
- ☺ durchgehende, englische Sprachausgabe
- ☺ drei Handlungsstränge
- ☺ frei rotierbare Kameraperspektive
- ☹ simples Kampfsystem
- ☹ keine deutschen Untertitel oder wahlweise Sprache
- ☹ mittelprächtige Story

Orphen: Scion of Scorcery

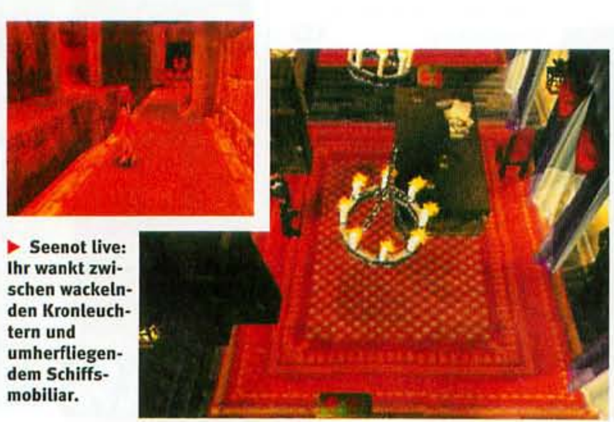
Rollenspiel
1→2

■ Features
MC DS

- Entwickler: ESP/Kado Kowa
- Hersteller: Activision
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
80%	71%	69%

SPIEL SPASS 72%


▶ Seenot live: Ihr wankt zwischen wackelnden Kronleuchtern und umherfliegendem Schiffsmobiliar.



Alex' Meinung:

■ Mit *Orphen: Scion of Sorcery* bekommt ihr einen gelungenen Einblick in die Fähigkeiten der PlayStation2. Sowohl grafisch als auch sprachlich ist die Präsentation überaus gelungen. Leider fehlt es dem First-Generation-Titel an spielerischer Tiefe, einer guten Storyline und besonders einem actiongeladenen Kampfsystem. Magie- und Schwerteinsatz nur zum passenden Zeitpunkt – unbeweglich ohne jegliche Interaktion – hält mich nicht lange bei der Stange. Auch die drei verschiedenen Handlungsstränge (Spielzeit jeweils rund 15 Stunden) päppeln den Dauerspaß nur geringfügig auf. So bleibt *Orphen: Scion of Scorcery* ein überdurchschnittlich guter Titel, der die Erwartungen an das PS2-Potenzial abermals schürt.

Gut!
„Solide Adventure Kost"



▲ Vor malerischem Sonnenuntergang schlachtet es sich doch gleich doppelt so schön.

▲ Habt ihr euch ein Power-Up geschnappt, leuchtet eure Figur rot oder grün auf.

Dynasty Warriors 2

Wenn sich drei streiten, freut sich der Spieler.

Koei, vielen von euch bestens durch recht ansehnliche, meist historisch angehauchte Strategie-Simulationen wie die *Nobunaga*-Serie, die *Romance of the Three Kingdoms*-Reihe oder natürlich *Kessen* bekannt, versucht sich auch gerne mal an anderen Genres. Heute im Programm: Hack'n'Slay ohne Kompromisse.

Bleiben wir bei *Romance of the Three Kingoms*: Auch *Dynasty Warriors 2* spielt in diesem Szenario. Im zweiten Jahrhundert bekämpfen sich drei japanische Königreiche gar fürchterlich. Ihr sollt mit einem von insgesamt 28 Helden, von denen die meisten erst freigespielt werden müssen, einer der Parteien zum Sieg verhelfen. Eure Wahl hat nicht nur Einfluss auf die Attribute eures Helden (Kraft, Geschwindigkeit & Co.) sowie die Story, sondern auch auf die Abfolge der einzelnen Level.



Obwohl das Gameplay mit einfachstem Button-Mash-Spielprinzip und simpler Steuerung zwar nicht gerade viel Tiefe verspricht, steckt doch mehr dahinter, als man zu Beginn vermuten mag. Faszinierend ist vor allem die Inszenierung der Massenschlachten: Ihr befindet euch nämlich nicht wie üblich alleine auf dem Schlachtfeld sondern seid Teil einer riesigen Armee. Stets befinden sich mehr als dreißig Kämpfer, sowohl Freund als auch Feind, auf dem Bildschirm und schlagen sich die Rübe ein.



▲ Prügelt ihr gegnerische Generäle aus dem Sattel, dürft ihr euch deren Pferd ausleihen.

Items gibt's nicht gerade viele: Defense- oder Power-Ups sowie das Musou-Item, das eure Special-Leiste füllt – das war's.

Strategie inklusive

Doch ganz verleugnen kann Koei seine Strategie-Wurzeln nicht. In jedem Szenario werdet ihr mit verschiedenen Problemen wie Verfolgungsjagden, Kesselschlachten oder Sturmangriffen konfrontiert und müsst stets planen, an welchem Punkt ein Angriff sinnvoll erscheint. Verbündete wollen beschützt, Bogenschützen-Stellungen ausgehoben und feindliche Magier vernichtet werden. Dank eingeblendeter Übersichtskarte wisst ihr stets, wo gerade Not am Mann ist und ihr eure Truppen hin dirigieren müsst.

Grafisch stellt *Dynasty Warriors 2* trotz vieler Figuren gleichzeitig on-screen keine Revolution dar: Die Level sind zwar schön groß ausgefallen, wurden aber meist fade texturiert und mit einer feinen Nebelsuppe versehen. Auch einige Slowdowns lassen sich beim besten Willen nicht übersehen. Gut gelungen hingegen der mitreißende Elektro-Rock-Soundtrack, der höchstens bei genauem Hinhören etwas eintönig wirkt. Sämtliche Texte sowie die Sprachausgabe in den Zwischensequenzen wurden deutsch lokalisiert, wenn auch die Sprecher unter aller Kanone sind. Motivationslos und mit zum Teil absolut unpassenden Stimmen werden die Dialoge heruntergerattert – am besten gleich wegklicken. CD

▲ Wo bin ich? Ab und zu geht die Übersicht ganz schön flöten.

Super!

„Der absolute Blutrausch!"

Christian's Meinung:

■ Wieder mal ein Spiel, bei dem ich meine Begeisterung nur schwer erklären kann. Das Gameplay ist primitiv und strotzt nicht gerade vor Abwechslung, die deutsche Synchro gehört zu den schlechtesten, die ich je gehört habe und das Bogenschützen-Feature (ihr könnt in der Ego-Perspektive Pfeile verschießen) könnt ihr getrost vergessen. Doch irgendwie schlägt die Dauer-Action aufs Gemüt: Man kämpft sich halt so durch, bis man in einen regelrechten Wahn verfällt und mit jedem Schwertstreich voller Verzückung gleich reihenweise gegnerische Befehlshaber umnietet. Und man will es vielleicht nicht glauben: Es steckt sogar eine Prise Taktik dahinter: Wo greife ich zuerst an, wer benötigt meine Hilfe, wann hole ich Verstärkung? Kein Classic für jedermann – ich persönlich kann es euch aber auf jeden Fall empfehlen. AB

Shortcut

- ☺ enorm viele Kämpfer gleichzeitig on-screen
- ☺ viele freispielbare Charaktere
- ☺ strategisch angehauchtes Gameplay
- ☺ passender Rock-Soundtrack
- ☺ coole Grafik-Effekte bei Specials
- ☺ macht einfach Laune
- ☹ nicht immer optimale Kameraführung
- ☹ lausige Synchronisation
- ☹ dumpfe KI
- ☹ Nebel und Slow-Downs
- ☹ oft langweilige Texturen
- ☹ schwaches „Bogen-Feature"





Dynasty Warriors 2

Hack'n'Slay

■ Features: CD, MC, DS

- ■ Entwickler: Koei
- ■ Hersteller: Midas Interactive
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: 16
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
76%	78%	55%

SPIEL SPASS 78%





▲ Ihr wollt den Winterspeck loswerden oder ihn prophylaktisch verhindern? Sofort ab in den Workout-Mode!



▲ Im Nonstop-Modus werden die Combos sowie eure „Energieleiste" in den nächsten Song übernommen.

Dancing Stage: Euro Mix

Schwitzen, Schwofen, Schenkelschmerzen

Also, Sachen gibt's: Da ist ein kleiner Videospiele-Redakteur endlos begeistert von einem einzigartig spaßbringenden japanischen Tanz-Spiel und freut sich wie ein kleines Kind auf die endlich erscheinende deutsche Fassung – und dann so was. Völlig frustriert und enttäuscht über die schwache Anpassung schmeißt er das Handtuch und überlässt seiner Freundin die ganze Arbeit.

Frustiert – warum frustriert? Nun, für die, die's noch nicht wissen: Im Prinzip geht es in *Dance Dance Revolution*, so der Name des japanischen Originals, darum, rechtzeitig seine Beine auf dem Bereich der Tanzmatte zu platzieren, die der Pfeil im Takt zum ausgewählten Song am Bildschirm zeigt. Perfektes Timing ist dabei ein Muss: Erst wenn die von unten nach oben scrollenden Pfeile die obere Markierung erreichen, ist der entsprechende Berührungspunkt auf der Matte zu drücken. Dabei ertanzt ihr verschiedene Bewertungen, die von "perfect" bis "miss" reichen – mehrere "perfects" oder "greats" in Folge sorgen für Combos und steigende Punktzahlen.



▲ Erstaunlich gut gelungen ist der neue Lesson-Mode, der euch mit den wichtigsten Moves vertraut macht. Auch alte Hasen können dabei noch etwas lernen.



■ Nicht nachmachen! Nur echte Haudegen vollführen solche Moves ohne größere Verletzungen ;))

Tanz den Mussolini

Dancing Stage ist in unterschiedliche Modi aufgeteilt: Im Arcade-Modus sind drei Songs in verschiedenen Schwierigkeitsgraden abzutanzen. Außerdem gibt's den Nonstop-Modus, in dem jeweils vier Songs zusammenfasst sind, die ohne Pause durchgetanzt werden. Die Combo vom letzten Song wird hier im darauf folgenden weitergezählt. Besonders konditionsstarke Spieler können "all Tracks" wählen und sich hier durch das ganze Repertoire tanzen.

Ein weiterer Modus ist der Workout. Dieser eignet sich speziell für Fitness-Freaks, die ein paar Pfunde loswerden wollen. Gebt einfach euer Gewicht und die Kalorienzahl, die ihr verbrennen möchtet, an und los geht's.

Die Auswahl der Songs besteht aus einem kleinen Zusammenschnitt der bisher erschienenen japanischen *DDR*-Scheiben. Eigens für diese Version kommen acht neue Songs dazu, welche die temperamentvollen Tänzerherzen allerdings nicht unbedingt höher schlagen lassen. Überhaupt ist die Auswahl der Songs nicht unbedingt optimal getroffen: Seichte, aber zumindest gut tanzbare Dance-Stücke wie „Butterfly" wurden wegrationalisiert, die lahmen Krücken der japanischen Teile bleiben euch erhalten. Dafür gibt's von uns keinen Classic mehr. CD



Irene's Meinung:

■ Eigentlich bin ich ein großer Fan von *Dance Dance Revolution* (spiele mit Christian fast jeden Tag) und habe mich daher auch recht auf die europäische Version gefreut. Von dieser Fassung bin ich allerdings ebenso wie ToX ziemlich enttäuscht, da vor allem die Musik-Auswahl, von der in diesem Fall der Spielspaß zu 100 Prozent abhängt, nicht besonders gut getroffen wurde. Wo sind die spaßigen Stücke wie "Butterfly", "Boom Boom Dollar" oder "Kung Fu Fighting"? Nein, wir werden im *Euro Mix* lediglich mit solch lahmen "Hits" wie "I Will Survive" (Gloria Gaynor), "So Good" (Boyzone) und dergleichen abgespeist. Und dennoch macht das unverwüstliche Spielprinzip vor allem zu zweit weiterhin enormen Spaß – wer allerdings das Original schon besitzt, kann sich sein Geld sparen.



▲ I Will Survive: Kein schlechter Song, aber für ein Tanz-Party-Spiel hätten wir uns etwas spritzigere Titel (die ja im Original enthalten waren) gewünscht.

Shortcut

- unverwüstliches Gameplay
- vor allem zu zweit genial
- guter Lesson- und Workout-Mode
- schlechte Musik-Auswahl
- Karaoke-Texte wurde wegrationalisiert
- Ärger mit den unter euch wohnenden Nachbarn

Die neuen Songs

- ***Boyzone:*** So good
- ***Gloria Gaynor:*** I will survive
- ***The Buggles:*** Video killed the radio star
- ***Cameo:*** Word up
- ***Shaft:*** (Mucho Mambo) Sway
- ***Magic Alec:*** Magic Alec presents resonance
- ***Emmie:*** More than this 99
- ***Loni Clark:*** Rushing

Dancing Stage Euro Mix



Tanzspiel

Features

- Entwickler: Konami
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 90 Mark (ohne Tanzmatte)
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: je nach Talent ...

Grafik	Musik	Sound
58%	75%	54%

SPIEL SPASS 76%



▲ Zwei Treffer mit der Sniper Rifle sind ausreichend, dann ist ein fliegender Ski-Doo Geschichte.



▲ Tricky: Im Casino müsst ihr die Blondine bequatschen, um den Wachmann eifersüchtig zu machen und ihn von der Tür wegzulocken.



▲ Okay, okay, nächstes Mal probieren wir die Splittergranate woanders aus.

James Bond: Die Welt ist nicht genug

Die PlayStation ist nicht genug?

Dass ihr ultrakurzes letztes Bond-Werk *Der Morgen stribt nie* nicht das Gelbe vom Ei war, wissen die Jungs von Black Ops wohl selbst am besten. Nach dem Motto "neuer Film – neuer Versuch" krempelten sie das Gameplay gehörig um und hoffen nun auf mehr Resonanz unter den 007-Anhängern, die bisher nicht von ihrem N64 weg zu locken waren.

Genauer gesagt geht good old James nun statt in einem Third-Person-Shooter in einem reinrassigen Ego-Shooter im Auftrag Ihrer Majestät auf Terroristenjagd – von Bilbao bis quer durch Istanbul, Kasachstan und Aserbeidschan. Die wiederum nur elf mickrigen Missionen (die N64-Fassung bietet 14) halten sich so gut es geht an das Zelluloid-Vorbild. Dennoch gleichen sich die Missionen beider Versionen nicht wie ein Ei dem anderen: Ein Shootout im MI-6-Gebäude und eine Bombenjagd in der Londoner U-Bahn findet ihr zum Beispiel nur in der 64-Bit-Variante, während ein fröhliches Black-Jack-Spiel im Casino von Kumpel Zukovsky PS-Zockern vorbehalten bleibt.

Qs letzter Einsatz

Neben den Standard-Schnellfeuerwaffen findet der Geheimagent auch wieder ein ansehnliches Arsenal an Utensilien, vom Anti-Metalldetektor bis zum Fingerabdruck-Scanner aus dem berühmten Q-Labor, die alibihaft ab und zu eingesetzt werden wollen.



▲ Dass die Wachmänner aber immer nur eine Sprache verstehen ...



Da die Level allesamt recht schmächtig ausfielen, ging Black Ops mit anderem Kaliber zu Werke, um euch das Abenteuer künstlich zu verlängern: Eine Auto-Zielvorrichtung ist trotz ihrer Aktivierung (!) nicht vorhanden, eine schwammige Steuerung, besonders in Spezial-Leveln wie dem Kasachstan-Skiausflug, macht das Manövrieren zum Horror-Szenario. Und wieso eigentlich stehen Gegner selbst im einfachsten Modus (vergleichbar mit *Goldeneyes* Agent bis Secret Agent) immer noch, wenn man ihnen aus zwei Meter Entfernung zehn Kugeln in die Rübe jagt? Sollten sie dann endlich gen Boden sinken, wird euer Auge mit einer sparsamen Animation beleidigt.

Einen Mehrspieler-Part wie der Nintendo-Bruder bietet diese Version zwar nicht, dafür werdet ihr mit Original-Schnipseln aus dem Film beglückt. Irgendwie weist dieser Shooter deutliche Parallelen zu *Danger Girl* auf: Das eigentlich gute Konzept aus Ballern und Mini-Puzzle-Lösen verliert durch schwache Technik seinen Reiz. Ist die PlayStation am Ende ihrer Kräfte oder haben viele Entwickler ihre Top-Teams mittlerweile auf die Zukunft (DC, PS2, Xbox) angesetzt? RK



Ralph's Meinung:

■ James-Bond-Fans müssen sich wohl oder übel nach einem N64 umsehen – zumindest, solange Black Ops unter EAs Fittichen die Zügel der PlayStation-Versionen in der Hand hat. Wie schon *Der Morgen stirbt nie* (Test in Video Games 1/2000) überzeugt auch der Nachfolger auf der Sony-Plattform nicht. Zu schwach teilweise die Missionsstruktur (einmal müsst ihr beispielsweise nur eine Runde Black Jack spielen!), aufgrund der Unfairness kurze, aber frustige Aufträge (Gegner benötigen selbst aus nächster Nähe fast ein komplettes Uzi-Magazin, um aufzugeben) und unterdurchschnittliche Animationen werden dem Doppelnull-Thema nicht gerecht. Da hat die N64-Version (siehe Import-Test auf Seite 104) in allen Punkten klar mehr zu bieten. Überhaupt sind die *Duke Nukem*-erfahrenen Eurocom-Leute bei der 64-Bit-Version deutlich subtiler zu Werke gegangen, während die PS-Aufträge größtenteils mehr im Hauruck-Shoot'em-Up-Verfahren designt sind. Noch ist für PlayStation-Bond-Anhänger aber nicht alles verloren: Nächstes Jahr steht die PS2-Version an.



◀ Einen Heckenschützen zu erwischen, wird mit der schlechten Zielmechanik schnell zum Albtraum.

Shortcut

- ☺ Filmsequenzen aus dem Kino-Streifen
- ☺ abwechslungsreiche Missionen
- ☹ ungenaue Steuerung
- ☹ übler Auto-Zielmechanismus
- ☹ klobige Gegner und Animationen
- ☹ kein Mehrspieler-Part





James Bond: Die Welt ist nicht genug

Ego-Shooter

■ Features

■ Entwickler: Black Ops
■ Hersteller: EA
■ Preis: ca. 90 Mark
■ Geeignet ab: 16
■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
69%	74%	71%

SPIEL SPASS 68%

WCW Backstage Assault

Shortcut
- ☺ nette Gimmicks wie Elektrozäune und dergleichen
- ☹ miese Präsentation
- ☹ schwache Animationen
- ☹ kein Karriere-Modus
- ☹ kaum Langzeit-Motivation



WCW Backstage Assault
Wrestling Simulation
■ Features





- Entwickler: Kodiak Interactive
- Hersteller: EA
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
48%	72%	54%

SPIEL SPASS 42%

Von der anderen Seite betrachtet

Ja klar – *im* Ring kann jeder wrestlen. Ständig ist ein Referee mit wachsamem Auge anwesend, der peinlichst genau darauf achtet, dass die Regeln eingehalten werden, und somit verhindert, dass einer der Wrestler mit unfairen Mitteln bearbeitet wird. Zumindest fast immer.

So richtig hart geht es erst hinter den Kulissen, in den Umkleide- und Duschräumen, in den Tiefgaragen und Lagerhallen zu – das kennen wir aus diversen TV-Übertragungen. Und genau darum geht es in *Backstage Assault*: Hardcore Matches unter Ausschluss des neugierigen Publikums. Klingt recht interessant, nur ergibt sich hier das gleiche Problem wie beim in der letzten Ausgabe getesteten *Royal Rumble*.



▲ Nach dem Match wird abgerechnet und neue Gimmicks wie Kleidungsstücke oder Moves verteilt.



▶ Yes, baby! Ein neuer Move ist unser – im Prinzip kommt ihr aber mit den 08/15-Standard-Moves locker zurecht.

Erstens mangelt es durch die Konzentration auf nur eine Match-Variante an Abwechslung, und zweitens wurde an einem für die Langzeitmotivation sehr wichtigen Karriere-Modus gespart. Zwar könnt ihr durch das Gewinnen einzelner Matches neue Wrestler und Kleidungsstücke für den Create-A-Wrestler-Modus freischalten, doch macht dies nur bedingt Spaß, wenn man seinen eigenen Star nicht durch eine Karriere begleiten kann. Und auch bei der Präsentation wurde zum Sparschwein gegriffen: Nur mit viel Fantasie könnt ihr die pixeligen und überaus mäßig animierten Polygonhaufen als bekannte Haudegen identifizieren. Das Gleiche gilt auch für die Räume: pixelig, langweilig, ohne Abwechslung. Ein höchst mittelmäßiger Wrestler, der sich die mittelmäßige Wertung auch redlich verdient. CD

Christian's Meinung: *Na ja!*

■ So, nach *Royal Rumble* und nun *Backstage Assault* sollte es hoffentlich jeder Hersteller begriffen haben: Mit Action-Arcade-Wrestling und nur einem Spielmodus lässt sich kein Blumentopf gewinnen. Zwar sind die einzelnen Räume mit nettem Inventar wie Elektrozäunen und diversen Hardcore-Gimmicks wie Spülbecken oder Baseball-Schlägern ausgestattet, doch Spielspaß will sich einfach nicht einstellen. Dies liegt vor allem an der sogar für PS-Verhältnisse armseligen Präsentation wie auch am Mangel an Spielmodi. Mit *Smackdown! 2* seid ihr um Längen besser bedient.

Wacky Races: Autorennen Total

Shortcut
- ☺ witzige Charaktere
- ☺ ausgefallene Extrawaffen
- ☺ forderndes Bonussystem
- ☹ teilweise unfaires Streckendesign
- ☹ sehr viele Clipping-Fehler
- ☹ pixelige Grafik

Wacky Races: Autorennen Total
Action-Rennspiel
■ Features

- Entwickler: Infogrames
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
57%	66%	70%

SPIEL SPASS 60%

Das verrückteste Autorennen der Welt!

Fun-Racer sind auf der PlayStation bestimmt keine Mangelware. Umso gespannter sind wir also, wenn sich ein Hersteller mit einem neuen Produkt auf den heiß umkämpften Markt wagt.

Unsere Erwartungen waren verständlicherweise hoch. Immerhin erzielte die DC-Version dieses auf der bekannten und leider heutzutage nur noch selten ausgestrahlten Cartoon-Serie „Wacky Races" basierenden Rennspiels eine ausgezeichnete Testwertung (Video Games 9/00, 83 Prozent). Auffälligstes Merkmal des DC-*Wacky Races* war die seinerzeit noch brandneue Grafikdarstellung, die den Spielfiguren ein verblüffendes Comic-Äußeres verpasste. Nun, in diesem Punkt kann die PS-Variante leider gar nicht punkten. Im Gegenteil, die höchst unübersichtliche und pixelige Grafik ist weit von der



▶ Der zuschaltbare Flugdino ist eines der hilfreichsten Extras.

Qualität des Sega-Pendants entfernt. Auch wenn das Gameplay weitestgehend gleich geblieben ist, hält sich der Spielspaß allein schon aus diesem Grund in Grenzen.

Hinzu kommt noch die Tatsache, dass das Streckendesign sehr zum Nachteil verändert wurde. So passiert es euch oft, dass ihr euch in eine Position manövriert, aus der ihr erst nach viel zu langer Zeit wieder herauskommt. Bis dahin ist jedoch meist schon das ganze Rennen gelaufen und ihr habt keine Chancen mehr auf den Sieg. Schade um die netten Charaktere und das recht ausgeklügelte Extrawaffen-System. AB

Axel's Meinung: *Na ja!*

Da sieht man mal wieder, was eine schlampige Konvertierung aus einem ehemals guten Spiel machen kann. Die zeitlos genialen Cartoon-Charaktere gehen im Pixel-Clipping der PS leider sang- und klanglos unter. Und die in der DC-Version so wichtigen Münzen, mit deren Hilfe ihr eure Extrawaffen überhaupt erst zum Einsatz bringen konntet, erkennt ihr ohnehin kaum. Da helfen auch positive Aspekte wie die guten Soundeffekte und die sehr eingängige Steuerung nicht mehr viel. Die Auswahl an besseren Fun-Racern ist einfach zu groß.



▲ Die Orientierung geht leider sehr schnell verloren.



▲ Wüste, wohin das Auge sieht. Macht nur nicht den Fehler, in den See rechts zu fallen. Bis ihr da wieder rauskommt, ist das Rennen vorbei.

Mr. Driller

Jetzt stürzen die bunten Brocken auch in Hi-Res zusammen.

Sollen wir euch wirklich die Hintergrund-Geschichte dieses Puzzle-Games antun? Besser nicht. Es reicht, wenn ihr wisst, dass eure gesamte Stadt von bunten Würfeln begraben wurde und ihr diese wieder aus dem Weg räumen müsst.

Im Prinzip kämpft ihr euch vertikal nach unten durch einen Schacht, der komplett mit bunten Steinen aufgefüllt ist, die eine große Ähnlichkeit mit denen aus *Tetris* haben. Ihr zerstört mit Hilfe eines praktischen Bohrers einzelne Steine, wobei ihr immer daran denken solltet, dass ihr durch das Zerlegen eines Steines die darüber liegenden unvermeidlich zum Nachstürzen bringt. Nebeneinander liegende, gleichfarbige Steine verschmelzen übrigens zu einem großen Stein, der sich mit einem einzigen Schlag zerstören lässt.



▲ Ohne Sauerstoff seid ihr aufgeschmissen.

Euer Hauptproblem stellt der ständig zur Neige gehende Sauerstoffvorrat dar, darüber hinaus lebt ihr ständig in der Gefahr, von nachfliegenden Steinen erschlagen zu werden. Den Sauerstoff füllt ihr durch das Einsammeln kleiner Symbole wieder auf, doch die Zerstörung besonders hartnäckiger Steine, für die ihr fünf Schläge braucht, kostet zusätzlich eine Extraportion Luft. Außer dem Arcade-Mode, also dem eigentlichen Spiel, steht euch noch ein Time-Trial-Modus ohne Sauerstoff-Limitierung, dafür mit ablaufendem Zeitlimit und ein Survival-Modus zur Auswahl. In letzterem besteht eure Aufgabe darin, so tief wie möglich in das Erdreich vorzudringen, wobei euch im Gegensatz zum Arcade-Mode nur ein Leben zur Verfügung steht. Grafisch beeindruckt *Mr. Driller* nicht wirklich, dafür ist die bunte Darstellung recht übersichtlich und erfüllt somit ihren Zweck. AB





▲ Hihi, platt wie 'ne Flunder. Da haben wir wohl die fallenden Steine übersehen.

Na ja

„Standard-Puzzler ohne Höhepunkte ..."

Axel's Meinung:

Nichts gegen Puzzle-Titel, doch wenn sich die Entwickler schon so dreist an vergangenen Klassikern bedienen, warum setzten sie diese nicht gleich komplett auf eine der Next-Gen-Konsolen um? Zwar erkennt man bei *Mr. Driller* sehr deutlich die Verwand-schaft zum C64-Klassiker *Boulder Dash*, das Spiel erreicht jedoch bei weitem nicht dessen Abwechslungsreichtum. Auch, wenn *Mr. Driller* zu Beginn durchaus Spaß macht, vermisse ich nach einiger Zeit neue Spielelemente oder Einfälle. Daran können auch Steine in immer neuen Farben und eine speicherbare Highscore-Liste nichts ändern.

Shortcut

- ☺ einfach zu verstehendes Spielprinzip
- ☺ übersichtliche Grafik
- ☺ schnell reagierende Steuerung
- ☺ zunehmend anspruchsvolleres Leveldesign
- ☹ auf Dauer fehlt jede Abwechslung
- ☹ kein Zweispieler-Modus

Mr. Diller

Puzzle-Spiel

Features: GD, VP, VMU

- Entwickler: **Namco**
- Hersteller: **Virgin Interactiv**
- Preis: **ca. 90 Mark**
- Geeignet ab: **6**
- Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
60%	56%	61%

SPIEL SPASS 67%

Blade

Im Schutz der Dunkelheit fließt das Blut in Strömen.

Mit der kürzlich erschienenen Marvel-Comic-Umsetzung *Spider-Man* bewies Activision ein sehr glückliches Händchen und schaffte es, eine der besten Comic-Adaptionen überhaupt zu produzieren. Nun ist der Halb-Vampir *Blade* an der Reihe.

Im Gegensatz zu *Spider-Man*, für das die Software-Künstler von Neversoft verantwortlich waren, gingen nun die Jungs von Hammerhead ans Werk. Auch, wenn diese nicht auf Erfolge wie *Tony Hawk's Pro Skater* zurückblicken können, gelang ihnen doch die überraschend spielbare Umsetzung des Ego-Shooters *Quake II* für die PlayStation.

Blade basiert zwar auf den aus der Filmvorlage bekannten Charakteren und Schauplätzen, doch es erwartet euch eine völlig eigenständige Story. Vom Spielprinzip erinnert *Blade* stark an *Fighting Force*: Ihr sammelt Waffen, Items und Medipacks ein und setzt euch gegen Unmengen böser Angreifer zur Wehr. Dabei ist es sehr wichtig, mit welchen Waffen ihr gegen welche Feinde vorgeht. Untote sind selbstverständlich um einiges härter im Nehmen als etwa menschliche Gegner. Als Standardbewaffnung steht Blade ständig sein zum Markenzeichen gewordenes Katana zur Verfügung. Darüber hinaus könnt ihr eure Pistole mit normaler Munition oder besonders durchschlagenden Teflon-Projektilen füttern. Außerdem lassen sich noch Schrotflinten, Uzis und allerlei andere Waffen auf dem Weg aufsammeln.



Sowohl die grafische Darstellung, die sich eines "Last Generation"-Titels alles andere als würdig erweist, als auch die Steuerung entpuppen sich leider recht schnell als wahre Spielspaß-Hemmer. Die Frame-Rate kommt mehr als einmal gehörig ins Stottern und die Texturen könnten kaum liebloser sein. Da reißt auch die recht passable Animation des (oder der, denn später könnt ihr auch Whistler spielen) Helden nichts mehr raus. Spätestens dann, wenn ihr von einem nicht sofort sichtbaren Gegner aufs Korn genommen werdet, belegt ihr die verteufelt langsame und absolut unpräzise Steuerung mit wirklich düsteren Flüchen. AB



▲ Auch wenn ihr mit R2 die Gegner direkt anvisieren könnt, sind die Ergebnisse der Kämpfe in erster Linie vom Zufall abhängig.



Geht so

„Die Lizenz hätte zu mehr getaugt"

Axel's Meinung:

Es gibt Spiele, die will man unbedingt mögen. *Blade* gehört dazu. Das Comic ist genial und auch die Filmumsetzung hatte durchaus ihren Reiz. Beides zusammen bietet mehr als genug Möglichkeiten für ein gelungenes Action-Spiel. Umso enttäuschender ist bedauerlicherweise die Umsetzung gelungen. Weder in technischer Hinsicht entspricht *Blade* den Ansprüchen an einen PS-Titel im Jahr 2000, noch macht sich wirkliche Vampir-Jäger-Spannung breit. Erschwerend kommt noch hinzu, dass die Kämpfe durch die recht träge und unpräzise Steuerung oft mehr vom Zufall als vom Können des Spielers abhängen.

Shortcut

- ☺ cooler Charakter
- ☺ verschiedene Gegnertypen erfordern strategischen Waffeneinsatz
- ☺ dichte Atmosphäre
- ☹ recht lineares Gameplay
- ☹ holprige Framerate
- ☹ grausame Texturen
- ☹ unpräzises *Kampfsystem*



Blade

Action-Adventure

Features: CD, Analog, MC, DS, deutsche Texte, deutsche Sprache

- Entwickler: **Hammerhead**
- Hersteller: **Activision**
- Preis: **ca. 90 Mark**
- Geeignet ab: **16**
- Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
58%	66%	73%

SPIEL SPASS 61%







▲ Wenn ihr die Monstergeneratoren nicht zerstört, könnt ihr ballern, bis ihr schwarz werdet.



▲ Dieser Clown ist wirklich nicht zum Lachen. Ein harter Gegner ist er allerdings auch nicht.

KISS – Psycho Circus

Ein KISS-Game fast ohne KISS? Wenn das mal gut geht ...

Shortcut

- ☺ sehr atmosphärische Level
- ☺ schöne Optik
- ☺ ziemlich konstante Frame-Rate
- ☺ recht gradlinig
- ☺ interessante Waffen
- ☺ abgedrehte Gegner
- ☹ Schusswaffen erfordern sehr hohe Zielgenauigkeit
- ☹ Steuerung via Pad gewöhnungsbedürftig
- ☹ keine Maus- und keine VGA-Unterstützung
- ☹ unwürdiger Soundtrack
- ☹ harmlose Gegner-KI
- ☹ weder Deathmatch noch Online-Game möglich

Die Zahl der Konsolen-Ego-Shooter nimmt nicht ab. Gerade DC-Schützen können sich dank einfach umzusetzender PC-Konvertierungen kaum über mangelnde Auswahl beschweren.

Die Umsetzung der *KISS*-Comic-Serie aus dem Hause McFarlane ist der neueste Genre-Vertreter. Eure Aufgabe besteht wie bereits in der PC-Version darin, die Geburt des Nightmare-Childs zu verhindern. Dazu schlagt ihr euch mit einer Vielzahl übel gelaunter Monster herum und löst diverse Mini-Puzzles. Auch wenn euch (wie in diesem Genre nicht anders zu erwarten) eine Vielzahl schwerkalibriger Waffen zur Verfügung stehen, seid ihr zur Vollendung eurer Aufgabe vor allem auf Relikte der KISS-Mitglieder angewiesen. Diese finden sich überall in den Leveln und verbessern eure Fähigkeiten. Beispielsweise erreicht ihr nur mit den bekannten Plateau-Schuhen der geschminkten Rock-Combo bestimmte Passagen oder ihr erhaltet durch sie eine bessere Rüstung. Enttäuschend für jeden KISS-Fan ist allerdings die Tatsache, dass ihr außer diesen Gegenständen mit den eigentlichen Bandmitgliedern nichts zu tun habt. Zwar verwandeln sich die von euch gesteuerte Spielfigur (vier Spielfiguren für die vier thematisch unterschiedlichen Level der vier Jungs) durch die Aufnahme dieser jeweils sechs Gegenstände zunehmend in ihr Band-Alter-Ego – komplett zu sehen bekommt ihr die Hardrock-Jungs allerdings nicht und als ob dies nicht ausreichen würde, bekommt ihr bis auf wenige Ausnahmen auch keinerlei Songs der Band zu hören, sondern müsst euch mit einem durchschnittlichen 08/15-Background-Sound zufrieden geben.

Auch die Gegner-KI wird einen halbwegs erfahrenen Monster-Killer kaum vor Schwierigkeiten stellen. Das Problem ist da schon eher die enorme Anzahl der gleichzeitig angreifenden Typen. So kommt es durchaus vor, dass bis zu dreißig Gegner auf einmal nach eurem geschminkten Kopf trachten. Leider kommt in solchen Situationen die Grafik-Engine im Gegensatz zur PC-Version doch merklich ins Stottern. Optisch gefallen insbesondere die sehr schön gestalteten Level und vermitteln einen sehr eigenen, morbiden Charme. Auch das Monster-Repertoire, das so abgedrehte Kreaturen wie Dämonen auf Fahrrädern, Jahrmarkts-Gewichtheber, Messer werfende Rocker und Clowns auf Spinnenbeinen umfasst, hebt sich erfreulich vom Söldner-/Bots-Einerlei anderer Genrevertreter ab. Unverzeihlich ist allerdings der nicht vorhandene Mehrspieler-Modus. Ohne diesen ist der Reiz nach dem ersten Durchspielen schnell verflogen. AB

Gut!

„Irgendwie fehlt hier was ...“

Axel's Meinung:

■ Ich mag das Spiel wirklich. Sowohl die düsteren Level als auch die abgedrehten Monster sind genau nach meinem Geschmack. Doch leider bin ich vom Gameplay ein wenig enttäuscht. So lässt vor allem die gewöhnungsbedürftige Steuerung zu wünschen übrig (Hallo! Es gibt eine DC-Maus von Sega!). Auch die lahme Gegner-KI reduziert die Auseinandersetzungen meist auf einen simplen Dauerfeuer-Regen. Positiv fallen allerdings die gut durchdachten Rücksetzpunkte auf, die selbst Anfänger vor allzu großen Frustattacken bewahren. Und was den missglückten Sound angeht: Ihr könnt ja immer noch eine Platte auflegen und den Dudel-Sound des Spiels abwürgen.



▲ Wenn ihr die Monstergeneratoren nicht zerstört, könnt ihr ballern, bis ihr schwarz werdet.





▲ Wenn ihr erst einmal so nahe an einem Gegner seid, dann solltet ihr Munition sparen und das Schwert benutzen.



4x4 Evolution

Über Stock und Stein – Take 2 schickt euch ins Gelände.



▲ Da blubbert's im Cockpit: Manche Pfützen erweisen sich im Nachhinein tiefer als erwartet ...



Freunde schwerer Off-Road-Action, seht euch vor: Mit *4x4 Evolution* rollt ein amüsantes Geländespiel in eure DC-Garage. Take 2 bittet euch hinters Jeep-Lenkrad – Wald und Flur sind nicht mehr lange sicher!

Habt ihr nicht auch genug von den ewigen Formel-1-Remakes, bei denen es auf sekundengenaues Bremsen und Beschleunigen ankommt? Grobmotoriker schwingen sich jetzt auf den Fahrersitz der monströsen Off-Road-Jeeps und lassen abseits der Wege die Schwarte krachen. 16 Tracks stehen euch zur Verfügung, die euch rund um den Globus führen. Ob nun ein eisiges Schneevergnügen in der Arktis, eine Gebirgstour in den Rockys oder eine kleine Spritztour durch die Sahara – 70 original lizenzierte Vehikel bringen euch hin.

Je nach Gelände und Streckenführung gestalten sich die Rennen für euch und eure Mitstreiter kinderleicht bis knüppelschwer. Die abwechslungsreichen Rundkurse lotsen euch durch verschiedene Check-Points, die ihr mit eurem Gefährt zu passieren habt. In der oberen Mitte des Bildschirmes weist euch ein Orientierungspfeil die Richtung. Um auch sicher die nächste Wegmarke zu erreichen, sind eure Vierräder mit einem relativ originalgetreuen Fahrverhalten ausgestattet, so dass weder meterhohe Hügel noch tiefe Schlammpfützen ein Problem darstellen dürften. Auch im Splitscreen-Modus wird kräftig manövriert: Zu zweit drängt ihr euch auf schmale Holzpfade und brettert durch dicht bewachsene Waldgebiete. Doch nicht nur zu zweit geht's auf in die Schlammschlacht, auch online könnt ihr bis zu vier Mitspieler an ein Rennen binden. Selbst die Einwahl von PC- oder Macintosh-Usern ist übers Internet möglich.

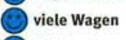
Doch am Handling hapert's: Schade, aber den schicken Boliden fehlt ein richtiges Schadensmodell, sodass Beulen, zersprungene Scheiben und abgefallene Stoßstangen nicht auf der Tagesordnung stehen. Aufgrund der fehlenden Reparaturkosten könnt ihr jedoch eure gesamte Siegesprämie aus den Meisterschaftsrennen in die Aufrüstung der "Schlachtschiffe" stecken. Je nach Investitionshöhe springt dabei ein Satz neuer Reifen, ein neuer Motor oder gar ein ganz neuer Schlitten heraus. Glücklicherweise ist eure Garage für einen Zweit-, Dritt- oder Viertwagen groß genug. AO



◀ Die Gegner drängeln hart und versuchen, euch zu einem Ausflug in die Botanik zu überreden.



Shortcut



- ☺ angemessene Grafik
- ☺ viele Wagen
- ☺ 16 Strecken
- ☺ Internet-tauglich
- ☹ kein Schadensmodell
- ☹ schwammige Steuerung
- ☹ teilweise begrenzte Sicht (Nebel)
- ☹ Spielgeschehen zu langsam

Gut!

Alex' Meinung:

■ *4x4 Evolution* passiert als Kombination aus *Sega Rally* und *18 Wheeler* die Ziellinie – doch leider nicht ohne ein paar Macken: Im Spielgeschehen wühlen sich die PS-starken Boliden nur mühselig durch den Schlamm. Eine extrem langsame Geschwindigkeit sorgt für Sprünge wie in Zeitlupe, die Duelle mit euren Kontrahenten verkommen zu zähen Riesenschneckenrennen. Die drei Wetterzustände und eine gelungene Replay-Funktion lockern die Atmosphäre zwar etwas auf, mangelnde Sicht und weite Nebelfelder stören jedoch das Geschehen. Hinzu kommt eine ziemlich träge Steuerung, die euren Monstertruck schliddernd durch den Rundkurs manövriert.

4x4 Evolution

Rennspiel

■ Features



- ■ Entwickler: Terminal Reality
- ■ Hersteller: Take 2
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
68%	66%	68%

SPIEL SPASS 63%

Gold und Ruhm: Der Weg nach Eldorado

Trottelige Tollpatsche geraten ganz zufällig in ein Abenteuer.



▲ Tulio und Miguel beratschlagen darüber, wer die knifflige Esel-Aufgabe übernehmen soll.



Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Das neueste Videospiel zu einem Zeichentrick-Kinofilm ist kein Jump'n'Run, sondern ein reinrassiges Adventure. Folgt den beiden Helden Tulio und Miguel auf ihrem *Weg nach El Dorado.*

Wenn Dreamworks ins Kino ruft, lassen sich Filmfans nicht lange bitten. Die aufwändig inszenierten Streifen begeistern normalerweise immer ein Millionenpublikum. Ungewöhnlich: Bei *Der Weg nach El Dorado* blieben die Begeisterungsstürme aus – lediglich die Hälfte des 95 Millionen Dollar dicken Budgets spielte der Streifen um die schusseligen Ganoven Tulio und Miguel wieder in die Kassen.

An den beiden Hauptdarstellern lag es nicht, denn die Synchronstimmen von Kevin Kline und Kenneth Branagh waren an Charme und Witz kaum zu überbieten. Komplett in deutscher Sprachausgabe präsentiert sich jetzt das Abenteuer rund um die beiden Spanier auf der PlayStation. Gleich zu Beginn der Geschichte stoßen die beiden Helden unverhofft auf die Fährte der geheimnisvollen „goldenen Stadt" El Dorado. Nun führen euch zwanzig Level durch Dschungel, Großstädte und Sümpfe. Mehr zufällig als gewollt verwickeln sich die beiden Hauptdarsteller in Streitereien zwischen Eingeborenen und Seepiraten.

Eure Aufgaben im Spiel gestalten sich abwechslungsreich: Werft euch in attraktive Brautkleider, um Wachen abzulenken, beweist euch im kniffligen Würfelspiel oder befreit verärgerte Kampfstiere aus ihrem Gehege. Dazu benötigt ihr verschiedene Gegenstände, die ihr einsammelt, kombiniert und anwendet. Viele Rätsel löst ihr nur im Duo, so dass ihr abwechselnd Miguel oder Tulio steuern müsst.

Der Schwierigkeitsgrad ist nicht besonders hoch angesetzt, auch Kids brauchen nicht gleich die Flinte ins Korn zu werfen. Zur Weißglut bringt euch lediglich die hakelige Steuerung, die den Protagonisten so gar nicht auf den Leib geschnitten wurde. Kleinigkeiten versperren euch den Weg und ihr windet euch mühsam durch die Landschaftsbilder. Dafür entschädigen traumhaft animierte Charaktere und Render-Kulissen, die durch feine Lichtspielereien erst so richtig zur Geltung kommen. AO



Gut!

Alex' Meinung:

■ Wo immer Tulio und Miguel auch hinstolpern, den schrägen und herzzerreißenden Humor kann ihnen niemand absprechen. Die deutsche Sprachausgabe gehört für mich zum Besten, was ich auf der PlayStation bisher gehört habe. Zusammen mit der dreidimensionalen Zeichentrickgrafik erzeugen die Entwickler ein Flair, das dem des Kinofilms sehr nahe kommt. Zwar orientieren sich erfahrene Abenteurer immer noch in Richtung *Discworld Noir*, doch für eine atmosphärische Tour mit den beiden Halunken bleibt auf jeden Fall Zeit. *Gold und Ruhm: Der Weg nach El Dorado* solltet ihr euch auf jeden Fall einmal anschauen.



Shortcut

- ☺ 20 Level
- ☺ nette 3D-Zeichentrickgrafik
- ☺ einfache Rätsel
- ☺ amüsante Sprachausgabe
- ☹ hakelige Steuerung
- ☹ mittelprächtige Kollisionsabfrage

Gold und Ruhm

Adventure

■ Features



- ■ Entwickler: Revolution Software
- ■ Hersteller: Ubi Soft
- ■ Preis: ca. 100 Mark
- ■ Geeignet ab: frei
- ■ Schwierigkeit: leicht

Grafik	Musik	Sound
73%	64%	80%

SPIEL SPASS 73%

■ www.bvball.com



▲ Mit einem Multi-Tap können sich bis zu vier Zocker den Abend verderben.

Beach Volleyball

Auf in den Krampf!

Was haben wir nicht alles versucht, um an ein Testmuster dieses Spiels zu gelangen. Wir haben gefleht, gebettelt und gefordert. Doch Infogrames drückte sich erfolgreich um die Herausgabe einer Version. Aber als wir schließlich von unserem örtlichen Spieleladen Game Town eine Leih-Version erhielten, wurde uns vieles klar.

Offensichtlich wollte man im Hause Infogrames in weiser Voraussicht einen Test verhindern, denn diese Sport-Simulation – es fällt uns äußerst schwer, diesen Begriff im Zusammenhang mit *Beach Volleyball* zu verwenden – ist schlichtweg grauenhaft. Im Fernsehen oder noch besser am Urlaubsstrand mag dieser Sport sehr reizvoll sein – die Videospiel-Umsetzung ist es jedoch definitiv nicht. Positivster Aspekt sind noch die original-lizenzierten Spielerinnen und Spieler. Doch bereits bei deren pixeliger Darstellung vergeht euch die Lust am Spiel.

Und spätestens dann, wenn ihr die grobschlächtigen Strichmännchen in Bewegung gesehen habt, dürfte es mit dem Beach-Flair vorbei sein. Mehr als simpelste Zwei-Phasen-Animationen dürft ihr nicht erwarten. Selbst, wenn man mit diesen optischen Mängeln gerade noch leben kann, ist allerspätestens bei der völlig unpräzisen Steuerung Schluss. Kein Ball lässt sich gezielt annehmen und macht jedes Match zum reinen Glücksspiel. Auch der Create-a-Player-Modus ist bestenfalls als Dreingabe zu bezeichnen und fällt meilenweit hinter vergleichbaren Genrekollegen zurück. Ach ja, als Spiel-Modi stehen euch ein Trainings-Modus, eine Weltmeisterschaft und ein Freundschaftsspiel zur Verfügung. AB



Hilfe!

Axel's Meinung:

■ Ich wollte ja nicht hören. Alle in der Redaktion haben mich vor diesem Spiel gewarnt. Doch nachdem ich mich selbst dieser Sportart gerne und oft hingebe, habe ich einfach gehofft, dass *Beach Volleyball*, wenn auch nicht in grafischer, dann zumindest in spielerischer Hinsicht etwas zu bieten hat. Die verschiedenen Moves und Spielzüge machen sich in der Anleitung ja relativ gut, im Spiel selbst erweisen sie sich mangels Mitspieler-KI und unbrauchbarer Kameraperspektiven jedoch als völlig unbrauchbar. Hinzu kommen die schlechten Animationen und die viel zu verzögerte und unpräzise Steuerung der Spieler.

■ www.3do.de



▲ Die Seilwinde lässt sich sehr viel strategischer als im ersten Teil einsetzen und ist in manchen Missionen fast wichtiger als die Waffensysteme.

Army Men: Air Attack 2

Das bislang wohl beste *Army-Men*-Spiel kehrt zurück.

Bei *Army Men: Air Attack* handelte es sich um den bis dato wohl spielerisch wertvollsten Titel der nicht enden wollenden Serie.

Böse Stimmen könnten nun behaupten, dass unter den Blinden der Einäugige König sei, doch die interessanten Hubschrauber-Missionen machten wirklich Spaß. Im Sequel ist das Spielprinzip zwar im Großen und Ganzen unverändert geblieben, doch wurden einige neue Missionsziele implementiert, die ein strategischeres Vorgehen verlangen. Eure Aufgabe besteht immer noch darin, in den Army-Men-typischen Locations (Hinterhöfe, japanischer Garten, Halloween-dekoriertes Haus und so weiter) einen unermüdlichen Kampf gegen die böse Tan-Armee zu bestreiten. Dazu stehen euch insgesamt fünf verschiedene Spielzeug-Hubschrauber und diverse Co-Piloten mit entsprechenden Extra-Waffen zur Verfügung.

Auch wenn es zu Beginn noch recht einfach ist, gegen die Tan-Stellungen anzukommen, verlangt euch *Army Men: Air Attack 2* in den späteren Missionen deutlich mehr ab. Nur mit der richtigen Kombination der Waffensysteme und einem durchdachten Einsatz der Seilwinde habt ihr eine Chance, die Aufträge zu erfüllen. Einen menschlichen Plastik-General vorausgesetzt, könnt ihr auch gegeneinander in die Schlacht ziehen oder aber die bösen Tan-Jungs gemeinsam aufs Korn nehmen. AB

Army Men: Air Attack 2
Action-Strategie
Features
MC
DS
A
- Entwickler: Black Ops/MGM
- Hersteller: EA
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 18
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
70%	71%	72%

SPIEL SPASS 72%

Gut!

Axel's Meinung:

■ Man kann bei den größtenteils recht dürftigen Vertretern der *Army Men*-Serie wirklich froh sein, dass *Air Attack 2* mindestens soviel Spaß wie sein Vorgänger macht. Zwar hätte ich mir nach fast einem Jahr doch die eine oder andere weiterreichende Veränderung gewünscht, doch das besser durchdachte Missionsdesign, die liebevolle Gestaltung der Spielfelder und die etwas bessere Grafik machen dieses Spiel zumindest für Fans des Vorgängers zu einem Pflichttitel. Selbst überzeugte Gegner der kleinen, grünen Männchen dürfen einen Blick auf diesen Krieg im Spielzeugland werfen.

■ www.3do.de



▲ In manchen Missionen steht euch ein CPU-gesteuerter Sidekick bei. Beschützt ihn um jeden Preis!

Army Men: Sarge's Heroes 2

Die grünen Streitkräfte rollen wieder an.



Nicht nur im Luftraum, auch auf dem Boden wurden die Truppen der kleinen Plastik-Armee einer Verjüngungskur unterzogen.

Leider überzeugte bereits das erste Spiel um Vorzeige-Rambo Sarge nicht sonderlich. So verwundert es kaum, dass auch der nun erschienene Nachfolger *Army Men: Sarge's Heroes* nicht unbedingt Begeisterungsstürme entfacht. Eure Aufgabe als Elite-Soldat sind in erster Linie Search & Destroy-Missionen, in denen ihr vor allem durch den gezielten Einsatz der vielfältigen Waffensysteme wie Bazooka, Homing-Missiles, Sniper-Gewehre und Co. Erfolge verbucht.

Zwar werdet ihr in manchen Missionen vor andere Aufgaben gestellt, doch auch hier ist primär der kompromisslose Waffeneinsatz der Weg zum Erfolg. Wie gewohnt könnt ihr herumstehende Fahrzeuge kapern und mit ihrer Hilfe noch mehr Schaden hinter den feindlichen Linien anrichten. Doch auch hier krankt das Game an der etwas zickigen Steuerung. Wie bereits beim ersten Teil steht euch ein umfangreicher Trainings-Modus zur Verfügung, in dem euer Kämpfer seine Fähigkeiten entwickelt. AB



▲ Hier müsst ihr versuchen, das Dimensions-Tor einzunehmen. Noch hat euch der Tan-Soldat nicht bemerkt.



Na ja!

Axel's Meinung:

■ Schade. Die *Army Men*-Serie bietet eigentlich durchaus Potenzial. Dennoch bleiben die meisten Teile der Serie deutlich hinter vergleichbaren Genre-Vertretern zurück. Gerade im Bereich der Third-Person-Shooter, zu denen *Army Men: Sarge's Heroes 2* zählt, gibt es deutlich überzeugendere Titel. Zwar spielt sich der zweite Teil um einiges flüssiger als der Vorgänger, doch noch immer bleibt das Geschehen am Bildschirm zu unübersichtlich und hektisch, um echtes Feeling aufkommen zu lassen. Auch die pixelige Darstellung und die zu häufigen Clipping-Fehler tragen nicht unbedingt zum Spielspaß bei.



▲ Spektakulär, aber wenig sinnvoll: Der Blick aus der Heckflügel-Kamera.


▲ Ralf hat sich in Indinapolis verbremst und knallt seinem Bruder ins Heck.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC



F1 Championship Season 2000

EAs Formel-1-Premiere auf der PlayStation2

Mit Vollgas auf zur PS2: EA verfügt derzeit nicht nur über den einzigen Formel-1-Titel für die 128-Bit-Hardware, sondern hat scheinbar auch die Entwicklung beschleunigt – *F1 Championship Season 2000* sollte ursprünglich erst im März erscheinen, nun dürft ihr schon im Dezember Vollgas geben!

Dass die Saison inzwischen vorbei ist, scheint für Electronic Arts kein Problem zu sein: Noch vor der Konkurrenz aus dem Hause Sony und Ubi Soft rollen die PS-Boliden schon wieder aus der Polygon-Garage. Inhaltlich gibt's kaum Unterschiede zum 32-Bit-Vorbild: Sämtliche Strecken der Saison 2000 (dazu der diesjährige Premieren-Kurs in Indianapolis) und alle Teams stehen in der PS2-Version ebenfalls zur Verfügung – nur der Look spielt inzwischen in einer anderen Liga.

Die EA-Sports-Jungs sind auch diesmal wieder besonders akribisch zu Werke gegangen: Wer genau hinsieht, findet jedes noch so kleine Detail der „echten" Formel-1-Welt auf dem Bildschirm wieder: Werbebanden, Hitzeschlote am McLaren, den Jaguar-Helm im Fell-Look und die auffällige Randbebauung in Suzuka. Optisch überzeugt der Titel in jedem Bereich, dem EA-typischen Aufwand sei Dank. Habt ihr euch an die äußerst detaillierten Fahrzeug-Modelle noch recht schnell gewöhnt, kann man den Boxenstop gar nicht oft genug bestaunen: Ein 22-köpfiges Team kümmert sich um Spritvorräte, Reifenwechsel und Karosseriezustand. Dafür wurde extra die komplette Benetton-Mannschaft ins Motion-Capture-Studio geschleppt – der Aufwand hat sich angesichts des grafischen Resultats mehr als gelohnt. Das überarbeitete Schadensmodell sorgt für einen weiteren großen Schritt in Richtung TV-Look: Als Folge von heftigen Karambolagen und groben Fahrfehlern könnt Ihr das Monocoque erstmals auf den Kopf legen und diese spektakulären Aktionen wie schon auf der PlayStation mittels einfachem Tastendruck in Form eines Instant-Replays wieder und wieder genießen. Ob euer Fahrzeug dabei Schaden nimmt, bestimmt ihr vor Rennantritt im Setup: Realismusgrad, Strafen, Renndistanz und Wetter lassen sich wunschgemäß umkonfigurieren. Bei den Spiel-Modi erwartet euch das Standard-Programm. Entweder startet ihr einen einzelnen Grand Prix, spielt die Saison 2000 eins zu eins nach oder bastelt an einer eigenen Rennabfolge. Im Mehrspieler-Modus gibt's eine kleine Überraschung: Erstmalig dürft ihr zu viert gleichzeitig spielen – auch wenn die Anforderungen dafür frech ausgefallen sind. Nur wer vier PS2-kompatible Pads zur Hand hat, braust mit drei Freunden über den viergeteilten Bildschirm. Wer sich daraufhin mit dem Zweispieler-Modus anfreunden will, bekommt den nächsten kleinen Dämpfer verpasst – von einem kompletten Grand Prix keine Spur, obwohl schon Sony auf der PlayStation ansatzweise mehr geboten hat! CS


▲ Auf Computer-Fahrer müsst Ihr leider verzichten, dafür stimmt aber die Technik.

Shortcut

- ☺ authentischer Look mit vielen Details
- ☺ starke Lizenz der Saison 2000
- ☺ wunderschöne Replays
- ☺ realistisches Schadensmodell mit Überschlägen
- ☹ instabile Frame-Rate
- ☹ mageres Fahrzeug-Setup
- ☹ keine Computer-Fahrer im Mehrspieler-Modus

Gut! „Die Design-Dellen lassen sich verschmerzen"

Sönke's Meinung:

■ Keine Frage: Den gewaltsamen Hektik-Release rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft merkt man EAs *F1 Championship Season 2000* in einigen Punkten an. Warum ist das Setup nicht mal halb so umfangreich wie beim PlayStation-Pendant? Wo bleiben die Features während des Qualifyings? Und warum düsen wir sogar im Zweispieler-Modus ohne Gegner über die Kurse? Doch genug gemeckert: Wer sich mit diesen Kritikpunkten anfreunden kann, bekommt die wohl authentischste Videospiel-Umsetzung der vergangenen Saison mit Spaßgarantie. Nach den ersten Proberunden über die akribisch versofteten Original-Kurse wollt ihr nicht mehr so schnell aus dem virtuellen Cockpit aussteigen – dem faszinierenden Look und der professionellen Präsentation sei Dank!



Nein, schon wieder ein Panzer! Ein Treffer und Sarge ist Geschichte.

Army Men: Sarge's Heroes

Wer will noch mal, wer hat noch nicht?

Halleluja: Wenn alle *Army Men*-Ableger von *3D*, *Operation Meltdown*, *Air Attack* bis *Sarge's Heroes* und deren Sequels sämtliche Plattformen stürmen würden, drohte uns eine größere Schwemme artverwandter Games, als dass die *Street Fighter*-Reihe je schaffen würde.

Der Dreamcast-Umsetzung von *Sarge's Heroes* merkt man sofort an, dass sich 3DO/Midway kein bisschen Mühe gegeben hat, die Fähigkeiten von Segas Top-Hardware auch nur ansatzweise auszunutzen. Die gruselig simpel texturierten Militär-Landschaften, die grauenvoll animierten Gegner – bei einem Panzer bewegen sich weder Räder noch Ketten – und die kaum noch liebloser zu gestaltenden Briefings und Übergänge zwischen den Missionen lassen eigentlich sofort den Wunsch aufkommen, diese Qual zu beenden.

Was einen dann aber doch eine Weile bei der Plastikkriegs-Stange hält, ist das taktisch angehauchte Gameplay und die teils witzigen Miniatur-Level im Badezimmer: Wie nehme ich die feindliche MG-Stellung hoch? Was mache ich gegen den immens starken Panzer? Wie dem Heli-Bombardement entkommen? Haufenweise grüne Plastik-Waffen von Tellerminen bis zum Granatwerfer und ein akzeptabler Vierspieler-Battle-Modus runden dieses durchwachsene 128-Bit-*Army Men*-Erlebnis ab. RK



Mit der Panzerfaust aus der Luft regiert ihr das Plastik-Geschehen.

Army Man: Sarge's Heroes

Action-Strategie

Features



- Entwickler: **3DO**
- Hersteller: **Midway**
- Preis: **ca. 90 Mark**
- Geeignet ab: **16**
- Schwierigkeit: **mittel**

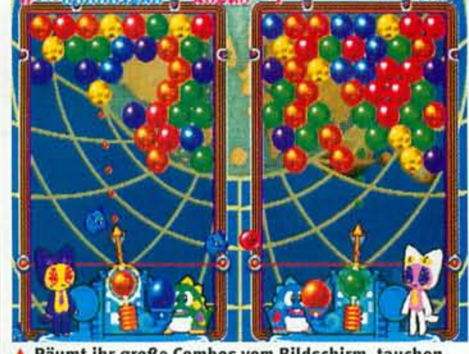
Grafik	Musik	Sound
44%	52%	51%

SPIEL SPASS 52%

Geht so!

Ralph's Meinung:

3DO sollte sich schämen, den DC-Zockern ein optisch und animationstechnisch derart schwaches *Army Men* vorzusetzen! Auch Kameraführung und Sichtweite lassen vielerorts zu wünschen übrig. Außerdem sind die braunen Gegner – wir reden nur von der Farbe! – wahnsinnig schwer zu erkennen. Wer schon eine *Sarge's Heroes*-Version hat, braucht die DC-Variante definitiv nicht.



Räumt ihr große Combos vom Bildschirm, tauchen beim Gegenspieler neue Blasen auf.

Super Bust-A-Move

Wie viele denn noch?

Manche Spiele sind wie eine Seuche. Das Spielprinzip ist im Grunde genommen sehr gut, es war sogar zu dem Zeitpunkt, als das Spiel zum ersten Mal erschien, richtig innovativ. Aber dann wird diese Idee bis zum Erbrechen ausgereizt. Unzählige Nachfolger für jede nur erdenkliche Plattform mit zum Teil nur minimalen Neuerungen sorgen so schnell für Frust.

Die *Bust-A-Move*-Serie, auch als *Puzzle Bobble* bekannt, ist hierfür ein Paradebeispiel: Vor 5 Jahren machte es noch mächtig Spaß, bunte Blasen von unten nach oben zu schießen und durch Aneinanderreihen von drei gleichfarbigen Blasen den Bildschirm leerzufegen. Doch die Idee ist jetzt einfach ausgereizt, die Luft ist raus. Auch diverse Extra-Blasen, taktische Spielereien durch Nutzung der Banden oder Spielfelder mit verschiedenen Formen helfen da nicht viel.



Auch die neuen Layouts der Spielfelder sorgen nicht unbedingt für einen großen Motivationsschub.

An Spiel-Modi wird euch ebenfalls nur Bekanntes geboten: Im Puzzle-Mode fegt ihr vorgefertigte Spielfelder leer, im Zweispieler-Modus (wahlweise CPU oder menschlicher Mitspieler) müsst ihr einfach nur länger als der Gegner durchhalten. Grafik und Sound bewegen sich bekanntermaßen auf unterstem Niveau und verdienen eigentlich keiner besonderen Erwähnung. Wer's noch nicht kennt, kann es sich ja mal in der Videothek ausleihen. CD

Bust-A-Move

Geschicklichkeit

Features

- Entwickler: **Taito**
- Hersteller: **Acclaim**
- Preis: **ca. 100 Mark**
- Geeignet ab: **frei**
- Schwierigkeit: **mittel**

Grafik	Musik	Sound
41%	44%	40%

SPIEL SPASS 53%

Na ja!

Christian's Meinung:

Ich mag nicht mehr. Ich kann's einfach nicht mehr sehen. Aus und vorbei! Ab jetzt gibt's von mir keinen *Bust-A-Move*-Test mehr! Wie kann man ein Spielprinzip nur dermaßen unverschämt überstrapazieren? Und wisst ihr, was das Blöde bei der ganzen Sache ist? Man kann *Bust-A-Move* nicht komplett verreißen, denn gut ist das Spielprinzip ja – nur inzwischen schon allzu oft verwertet. Trotzdem, mehr als guter Durchschnitt ist jetzt nicht mehr drin.



Unlogische KI: 16 Meter Torentfernung und eine Vier-Mann-Mauer?

UEFA Dream Soccer

Sega versucht sich abermals als Fußballspezialist.

Immer noch torlos: Fußballfans erzielten auf der Sega-Konsole bislang noch keinen Sieg. *Sega Worldwide Soccer 2000* und dessen Fortsetzung *Sega Worldwide Soccer Euro Edition* enttäuschten als Duo aus der Kreisklasse. Mit der offiziellen UEFA-Lizenz sollen Männerträume nun doch noch in Erfüllung gehen.

Grätschen, bis der Arzt kommt: Ein Münzwurf, ein Pfiff und schon startet der Kampf von 22 Spielern um einen Ball. Auf dem grünen Rasen treffen die Nationalteams der vier fußballverrückten Kontinente (Afrika, Amerika, Europa und Asien) und die Vereinsmannschaften aus neun Ländern aufeinander. Sowohl die männlichen als auch die weiblichen Profispieler findet ihr in den Teams wieder. Außer dem lizenzierten UEFA-Logo hält die GD jedoch keine offiziellen Spielernamen für euch bereit.

So kickt ihr zwangsweise mit den deutschen Nationalspielern „Beerhof", „Yanker" und „Karne" von einem Tor zum anderen. Zwei begeisterungsarme Kommentatoren untermalen – teilweise verzögert – euer Gebolze. Für Unverständnis sorgt der Schiedsrichter, der bei jeder Grätsche das Spielgeschehen unterbricht. Ebenfalls nicht nachzuvollziehen: die Computerintelligenz. Oder wie erklärt ihr es euch, dass der einsam im gegnerischen Strafraum herumlaufende Stürmer den gezielten Rückpass einem donnernden Schuss aufs Tor vorzieht? AO



UEFA Dream Soccer

Sportspiel

Features

- Entwickler: **Silicon Dreams**
- Hersteller: **Sega**
- Preis: **ca. 100 Mark**
- Geeignet ab: **frei**
- Schwierigkeit: **leicht**

Grafik	Musik	Sound
56%	-	56%

SPIEL SPASS 47%

Na ja!

Alex' Meinung:

Schade, aber die Fußball-Flaute auf dem Dreamcast bricht auch mit *UEFA Dream Soccer* nicht ab. Eine völlig überforderte KI, lahme Kommentatoren und eine mehr als einfältige Steuerung beherrschen den Kick – über die fehlenden Lizenz-Namen und das unverständliche Ballverhalten (lederne Billardkugel?) rege ich mich gar nicht erst auf. Allein Aufmachung und Spielmodi gehen als ordentlich durch. Doch reicht euch das als Kaufargument? Was der Sega-Konsole in ihrer Sportreihe fehlt, ist ein überragendes *Sega Soccer 2K* – daran ändert auch *UEFA Dream Soccer* nichts.



▲ Achterbahnfahren wie auf dem Rummel: Einsteigen, festhalten und glücklich sein – besonders in den Loopings kommt Freude auf.

▲ Gestaltet die Strecken rasant: Höhe und Neigungswinkel der Schienen bestimmen den Spaßfaktor der wilden Lorenfahrt.

VIDEO GAMES Gold CLASSIC

Shortcut

- genial Optik
- abertausende von Einstellungsmöglichkeiten
- intuitives Handling
- gutes Tutorial
- komplexe Menüs
- auf Dauer fehlt der Ansporn
- keine Park-Draufsicht
- keine Musik
- lange Ladezeiten

Theme Park World

Auf den Wiesen ist was los!

Ihr kennt den Heide Park Soltau, liebt Disneyland oder besucht regelmäßig Six Flags? Theoretisch seid ihr damit bestens für den zukünftigen Job eines Vergnügungspark-Chefs gerüstet. Ausprobieren dürft ihr eure Talente daheim auf der PS2: *Theme Park World* lehrt euch die Organisation eines riesigen Freizeitparks.

„Die Spielidee von Peter Molyneux und Demis Hassabis wurde abermals perfektioniert."

Doch in so einem groß angelegten Freizeitpark steckt viel mehr Arbeit, als ihr euch vorstellen könnt – er will strategisch gemanagt werden. Von der ersten Attraktion bis zur letzten Personaleinstellung: Das Management liegt voll und ganz in euren Händen. Ruft Techniker zur Wartung eurer Fahrgeschäfte, passt die Eintrittspreis der Stimmungslage eurer Besucher an und legt die Salzmenge auf euren Pommes fest. Die Handlungsmöglichkeiten der Wirtschafts-Simulation begeistern: Als Boss dürft ihr euch wie im wahren Leben nicht die geringste Atempause gönnen.

Macht ihr dann doch mal einen Spaziergang durchs Areal oder eine rasante Achterbahnfahrt in Feierabendstimmung, steht eure Verwaltung sogleich Kopf. Denn: Während ihr euren Spaß habt, verläuft das Geschehen rund um die Organisation des Geschäfts, eure Mitarbeiter und Gäste ganz normal weiter: Löhne wollen bezahlt, Streiks verhindert und Kinder unterhalten werden.



▲ Ein hoher Zuckergehalt und niedrige Preise bringen eure Besucher in Fahrt.

Wer ist hier der Boss?

Verantwortlich für den ganzen Stress: Das Entwicklerteam Bullfrog, das schon die PS1-Version besorgte und das seit März dieses Jahres mit der PS2-Fassung beschäftigt ist. Grafisch überzeugt der Jahrmarkt-Rummel durch schnelles Scrolling, wunderschön animierte Fahrgeschäfte und lebensechte Besucher. Auf euren Streifzügen durch den Park schaut ihr in die Gesichter der Kids und lest ihnen ihre Wünsche von den Augen ab. Die komplett deutsche Sprachausgabe entschädigt für fehlende Hintergrundmusik, die allerdings bei den langwierigen Bauarbeiten unterhaltsam gewesen wäre. Das intuitive Handling verhindert Bedienungsfehler, doch auf die leichte Schulter solltet ihr das Jahrmarktgeschäft nicht nehmen. Bis der Rubel ins Rollen kommt und euer Park einen nennenswerten Marktwert besitzt, müsst ihr schon ein paar Jahre im Business sein. Für besonders schöne Fahrgeschäfte oder hohe Besucherzahlen erhaltet ihr dann „Goldene Eintrittskarten", die euch den Zugang zu weiteren Szenarien eröffnen. AO



▲ Je nach Einsatzgebiet erhöht sich die Produktivität eures Mitarbeiters.



▲ Gar nicht mehr gruselig: Auf der PS2 begeistern die Spaziergänge im Halloween-Park.



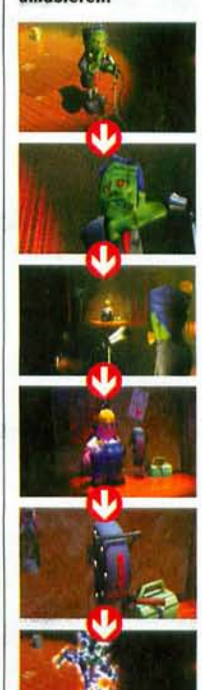
Super!

„Strategie, die Laune macht!"

Alex's Meinung:

■ Schmutzfink im Park – stellt mehr Reinigungskräfte ein. Die Besucher verhungern – sorgt für Pommes- und Getränke-Buden. Als Parkchef hat man es aber auch wirklich nicht leicht. Ständig unter Hochspannung, kaum bleibt euch Zeit, die selbst erbauten Fahrgeschäfte mal auszuprobieren. Doch ihr solltet euch die Freizeit nehmen: Schwingt in der Affenschaukel oder brettert rasant über die neu verlegten Lorenschienen. Die Umsetzung ist dabei genauso genial wie das Konzept. Wunderschön präsentieren sich die verschiedenen Szenarien jeweils mit anderen Fahrgeschäften, Buden und Souvenirläden – Realismus pur! Nachdem die optisch verschiedenen Themenparks jedoch erkundet sind, hängt die Dauermotivation etwas durch. Ihr müsst euch schon aufraffen, um ein neues Areal abermals zu besiedeln. Nichtsdestotrotz: *Theme Park World* ist und bleibt eine gelungene Wirtschafts-Sim, die blutjunge Einsteiger und künftige Manager auf den Plan ruft.

■ Liebe zum Detail: Die Intros zu den einzelnen Themen-Parks amüsieren.







Ritter Dirk im DVD-Player

Sagenhaft: Die spielbaren Zeichentrickfilme kehren zurück.

Unglaublich, dass es schon 17 Jahre her ist, dass ich als kleiner Knirps in italienischen Spielhallen – die einzigen, in die man damals reinkam – Laserdisc-Automaten, die grafisch ihrer Zeit weit voraus waren, bis zum Umfallen mit Münzen gefüttert habe. Noch unglaublicher erscheint es dagegen, dass selbst auf den heutigen Hi-Tech-Systemen *Dragon's Lair* & Co. nicht adäquat umsetzbar sind.

Der Ex-Disney-Zeichner Don Bluth hatte in gewisser Weise schon Recht, als er sein Baby *Dragon's Lair* 1983 mit dem blumigen Vergleich anpries, es stelle für den aktuellen Spielhallenmarkt einen ähnlichen Quantensprung dar wie *Space Invaders* verglichen mit einem mechanischen Flipperautomaten. Zumindest grafisch. Denn in Sachen Gameplay musste er ohne Umschweife zugeben, dass man dem Spieler lediglich vorgaukle, ein Spiel zu spielen. Denn: In regelmäßigen Abständen war nur ein korrektes Eingabekommando nötig, damit der vorbestimmte Zeichentrickfilm weiterläuft.

Um den teuflischen Gefahren in einem verwunschenen Schloss zu entgehen und die schnuckelige Prinzessin Daphne aus den Klauen eines Drachen zu retten, vertraut ihr als wagemutiger Ritter Dirk auf euren sechsten Sinn und auf die Schärfe eurer Klinge. Mit den vier Richtungstasten macht das insgesamt fünf Wahlmöglichkeiten pro Szene.

Comic-Leichen pflastern den Weg

Um nicht ständig einen von tausend Toden zu sterben, erleichterte euch das auf seinerzeit revolutionärer Laserdisc-Technik basierende Abenteuer das Leben dahin gehend, dass etwa die anzupeilende Richtung kurz grell blinkte. Was das Ganze nun mit der heutigen Videospiel-Zeit zu tun hat, wollt ihr wissen? Nun, Leisuresoft hat unlängst *Dragon's Lair 1* und *2* sowie den Weltraum-Klon *Space Ace* auf DVD veröffentlicht. Neben handelsüblichen DVD-Spielern könnt ihr das Trio also auch auf der PlayStation2 zocken.

Leider beißt ihr in der Hoffnung auf eine akzeptable Umsetzung auf Granit. Erstens müsst ihr die 30 Szenen des ersten Teils im Gegensatz zum Automaten stets in derselben langweiligen Reihenfolge spielen, zweitens kommen handelsübliche DVD-Spieler (keine High-End-Geräte) und die PS2 mit den schnellen Eingaben nicht immer zurecht und verweigern euch schon mal die eben angesprochenen Blink-Hilfen. Drittens wurden die durchaus witzigen Ablebe-Sequenzen kriminell beschnitten, da der Player bereits damit beschäftigt ist, den Anfang des letzten Tracks zu suchen. Viertens erscheint das Abenteuer mit dem zehn beziehungsweise 15 (zweiter Teil) Minuten ohnehin schon sehr knapp bemessenen Trickfilm-Rohmaterial durch die stets gleiche Skelett-Zwischenanimation unnötig abgehackt.



▲ Das kommt davon, wenn man keinen Kochkurs belegt hat.



▲ Der Finalkampf gegen den fiesen Drachen kostete euch damals *ein* Groschenvermögen und beschwert euch aufgrund der mangelhaften DVD-Umsetzung noch heute graue Haare.



▲ Ist sie nicht süß, unsere Prinzessin Daphne? Dafür lohnt es sich doch, zu kämpfen!



▲ 1983 revolutionär: Ein Arcade-Spiel, das auf Laserdisc-Technik basierte.



▲ Die Schlange reißt ihr Maul gewaltig weit auf – jetzt müsst ihr mit der Klinge dazwischen hauen!



▲ Nur als Schwächling lasst ihr euch in diesem Netz fangen.



▲ Euer gigantisch großer Klon will euch den A... aufreißen!



▲ Funny animierte Laser-Effekte lenken von der beschränkten Interaktivität ab.

	Dragon's Lair	Dragon's Lair 2	Space Ace
Grafik & Sound	Skurrile Ideen, coole Animationen, aber kein einziges Wort Sprachausgabe.	Ständig ist die Hölle los. Man erkennt kaum noch, wohin die hektische Reise geht.	Ganz nette Space-Comic-Atmosphäre mit schönen Effekten und Charakteren.
Frustfaktor	Hält sich trotz technischer Mängel in Grenzen, da die einzelnen Szenen relativ kurz sind.	Katastrophe: Einige Szenen müsst ihr aufgrund von Länge und Chaos satte 100 Mal probieren.	Nicht ganz so schlimm wie in *DL 2*, aber annähernd, da jede Szene auch viele Kommandos verlangt.
Lohnt sich's?	Wer das Spielprinzip nicht kennt, ist mit diesem Klassiker am besten beraten.	Ihr liebt chaotische Animationen und Weißglut-Frust? Dann greift hier auf jeden Fall zu.	Nur ein simpler *Dragon's-Lair*-Klon: Muss man nich unbedingt haben.



▲ Hmm, unter dieser Mumien-Verpackung steckt die Prinzessin offenbar nicht.



▲ Welcher Weg bedeutete jetzt wohl das kleinere Übel für unseren gebeutelten Ritter?

Technik: vor 17 Jahren besser!

Teil zwei macht das mit einem zusätzlichen Zwei-Sekunden-Eingabe-Buffer zwar geringfügig besser, an das Arcade-Erlebnis kommt es wie schon bei den Versionen für die gefloppte 3DO-Konsole aber nicht heran – und das ist eigentlich ein Armutszeugnis. Auf die Qualität der Trickfilm-Animationen mit 1.440 erstklassig handgezeichneten Frames pro Minute wollen wir jedoch nichts kommen lassen – einfach genial. Die könnt ihr euch auf Wunsch auch am Stück anschauen, ohne 500 mal draufzugehen.

Ob einem dieses extrem kurze und aufgrund mangelhafter Technikumsetzung frustige Vergnügen allerdings pro Episode 27 Dollar – also rund 60 Märker – wert ist, sei dahin gestellt. Immerhin bekommt der *Dragon's Lair*-Fan als Bonus einige interessante Infos und Ansichten des Spielmarktes von und mit den Machern Don Bluth, Gary Goldman, John Pomeroy und Rick Dyer sowie eine Vorstellung davon, was für ein Brocken Arbeit dahinter steckte, bis Dirk seine Prinzessin schlussendlich aus der Glaskapsel des Drachen befreien und wieder in die Arme schließen konnte.

Chaotix rules

Während ihr *Dragon's Lair 1* mit etwas Glück und Geschick durchaus meistern könnt, da sämtliche Szenen selten mehr als fünf Joypad-Kommandos verlangen und die Action etwas gemächlicher voran schreitet, ist die Fortsetzung mit ihren wahnwitzigen und komplett abgedrehten Animationen und dramaturgischen Einfällen aus zwei Gründen was für Masochisten: Jede Sequenz besteht aus mindestens 20 Kommandos – und damit ist viiieeel Platz für Fehler, die allesamt aufgrund der chaotischen Action unglaublich schwer zu erahnen sind. Manche Abschnitte erscheinen mir schon im Schlaf, so oft musste ich sie wiederholen. Und die Moral von der Geschicht: Solltet ihr diese faszinierenden Arcade-Klassiker noch nie live gesehen haben, lohnt sich trotz der Schwächen noch am ehesten ein Kauf des akzeptabel teuren, ersten Teils. Auch auf die Gefahr hin, den Begriff zu überstrapazieren: *Dragon's Lair* ist Kult. RK

DVD PS2

Dragon's Lair
Dragon's Lair 2
Space Ace

- Spieletyp: **Interaktiver Film**
- Hersteller: **Leisuresoft**
- Testversion: **Eigenimport**
- Preis: **je ca. 60 Mark**
- geeignet ab: **12 Jahre**

Das war erst der Anfang

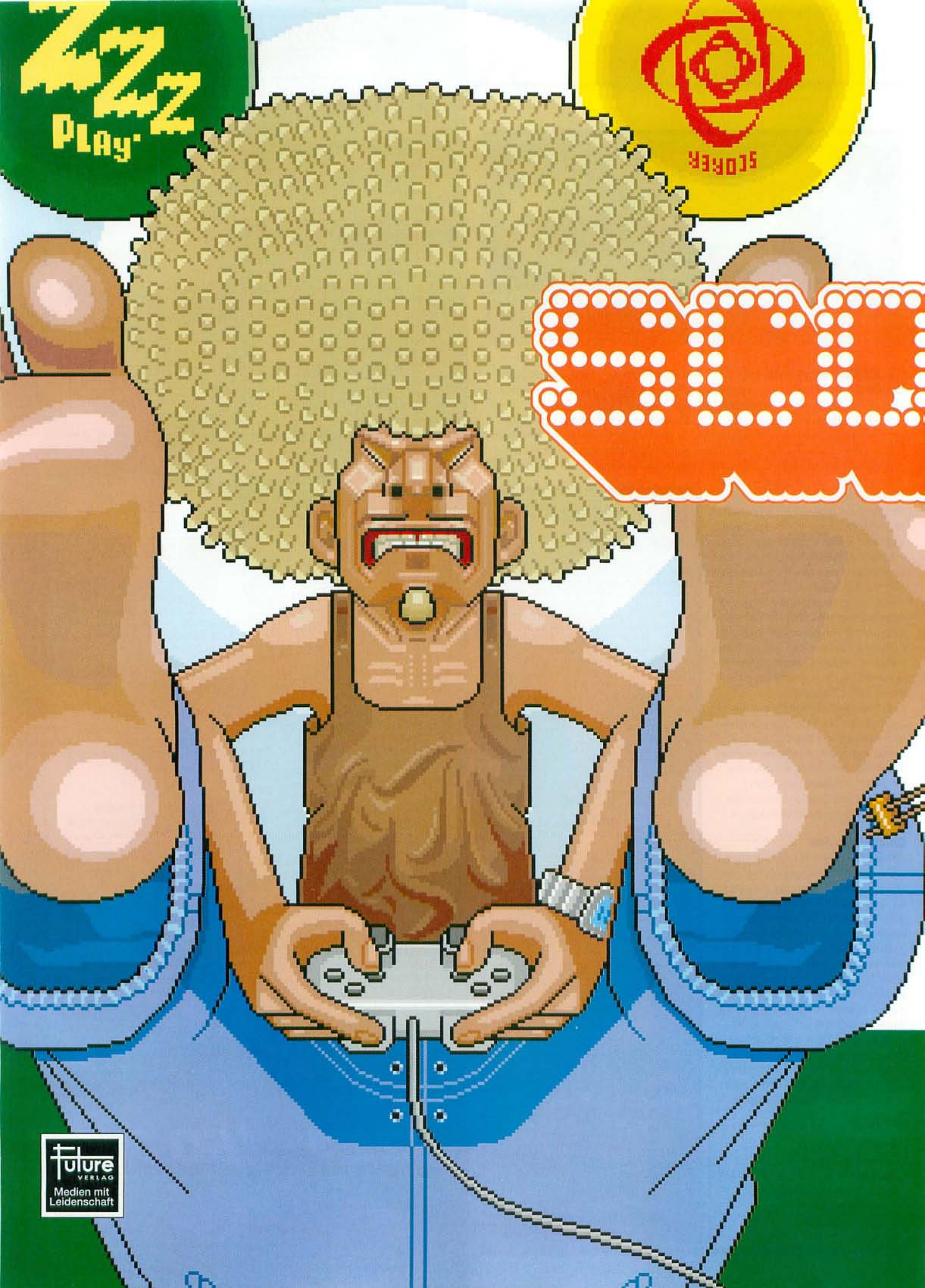
Nach den angesprochenen bekannten Titeln plant Leisuresoft, weitere interaktive Filmchen wie *Kingdom Shadoan, Fork in the Tale* (What? Gabel in der Geschichte? Sachen gibt's!) oder *Time Traveler* herauszubringen. Teils basieren sie auf Zeichentrick-Stoff, teils auf realen Szenen. Hoffentlich schlagen sie damit nicht die Index-Schiene von American Laser Games mit ihren brutalen Schießereien ein.







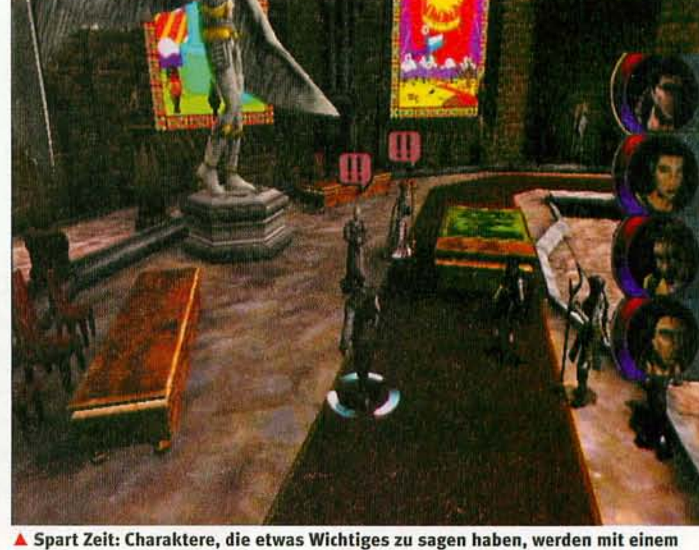




ZZZ
PLAY
Future
VERLAG
Medien mit Leidenschaft



▲ Im Kampf steuert ihr jeden Charakter einzeln über das Spielfeld, um strategische Positionen einzunehmen.


▲ Spart Zeit: Charaktere, die etwas Wichtiges zu sagen haben, werden mit einem Ausrufezeichen markiert.

Summoner

Konsolistisches PC-Vergnügen

Shortcut

- stimmungsvoller Soundtrack
- tolle Sprecher
- ellenlange, gut geschriebene Dialoge
- motivierende Mini-Quests
- Skill-System
- actionreiches, aber auch strategisch angehauchtes Kampf-System
- PS2-Hardware total überfordert – oder etwa schlecht umgesetzt?
- lästige Fehler in der Menüführung (Einkaufsmenü)
- anfangs besonders unübersichtlich
- lasche Sound-Effekte
- viele und lange Ladezeiten

Typischer Fall von „Pech gehabt": Eigentlich wollte Joseph ja nur als ganz normaler Junge aufwachsen – mit den ganzen Dingen, die normale Jungs halt so machen, ein ganz normales Leben eben. Doch Joseph hat eine spezielle Gabe – Er ist ein *Summoner*. Schon in jungen Jahren machte ihm diese Gabe das Leben zur Hölle. Deshalb wünschte er, dass er sie nie erhalten hätte.

Summoner können nämlich mächtige Monster aus den Paralleldimensionen herbeibeschwören, was bei Josephs erstem Versuch nicht gerade reibungslos klappte. Das gerufene Biest wollte sich partout nicht dem Willen des kleinen Jungen unterwerfen und randalierte durch dessen Heimatdorf, das beinahe komplett zerstört wurde und dessen meisten Bewohner dabei ums Leben kamen. Seit diesem Zwischenfall sind nun schon neun Jahre vergangen und Joseph hat seine Fähigkeit nie wieder eingesetzt ...

Doch jetzt – hey, wie sollte es auch anders sein – ist es an der Zeit, die alte Prophezeiung zu erfüllen und zu seiner schicksalhaften Bestimmung zu stehen. Nur Joseph kann den sich anbahnenden Krieg zwischen seinem und dem Nachbarkönigreich abwenden – wenn er dessen grausamen Regenten tötet. Voraussetzung dafür ist allerdings, alle vier Ringe des Summoners zu finden und dadurch stark genug zu sein, um sich den Armeen des Bösen entgegenzustellen.

Glücklicherweise braucht er sich nicht ganz alleine auf die beschwerliche Reise zu begeben: Drei weitere tapfere Recken schließen sich, diesmal eher weniger freiwillig, seiner Mission an.

Habt euch lieb!

Die Zusammensetzung der Party ist dabei äußerst ungewöhnlich, da sich die einzelnen Protagonisten auf den Tod nicht ausstehen können.

Da wäre als Erstes die Magierin Rosalind zu nennen, die auf Joseph eifersüchtig ist, da ihr Vater Yago sein ganzes Leben der Summoner-Suche gewidmet und sie deshalb total vernachlässigt hat. Als Zweiter ist Krieger Jekhar dabei, dessen Familie durch Josephs Schuld bei dem Zwischenfall vor neun Jahren ums Leben kam und sich am Summoner rächen will. Und zu guter Letzt gibt's noch Fleece, die Diebin, der aufgrund ihrer Gesinnung zu keinem Zeitpunkt zu trauen ist. Liebenswert dabei: Sie gibt es sogar selbst zu und steht zu ihrer Art.








▲ Die Effekte hauen euch zwar nicht von den Socken, wurden aber ganz ansprechend gestaltet.



▲ Umständlich: Um Näheres über ausgerüstete Items zu erfahren, müsst ihr ein gesondertes Menü aufrufen. Langwierig, wenn ihr etwa eine neue Waffe kauft und wissen wollt, ob diese überhaupt besser als eure alte ist.



▲ Dient eher der Verwirrung denn der Übersichtlichkeit: Die Automap hätte man größer anlegen sollen.

▲ Herbeigerufene Monster kämpfen an eurer Seite. Wenn Joseph stirbt, liegt es im Bereich des Möglichen, dass sie sich gegen euch wenden.

Es ist davon auszugehen, dass sich die vier nach Beendigung ihres Auftrages gegenseitig umbringen werden – doch vorher muss die Mission zur Errettung der Welt abgeschlossen werden.

In den ersten Spielminuten werdet ihr sofort feststellen, dass es sich bei *Summoner* um ein vorwiegend für den PC entwickeltes Rollenspiel handelt, dessen Gameplay sich allerdings stark an bekannten Konsolen-RPGs orientiert. Westliche Atmosphäre, dichte Story, endlose Sub-Quests, verbunden mit großteils einfacher Menüführung und lockeren Zufalls-Kämpfen. Nach zwei bis drei Spielstunden werdet ihr auch feststellen, dass dieses Prinzip nicht unbedingt optimal funktioniert – schnell merkt ihr, dass die unterlegene Hardware-Power der PS2 nicht einmal annähernd mit den riesigen Arealen umgehen kann: Mächtige Bergmassive bauen sich schön langsam und äußerst beeindruckend erst wenige Meter vor euren Füßen auf, massive Slow-Downs bringen euch im Minutentakt zur Verzweiflung und Ladezeiten jenseits der Kaffeepausen-Grenze – das ist diesmal wirklich nicht scherzhaft gemeint – rauben euch den letzten Nerv.

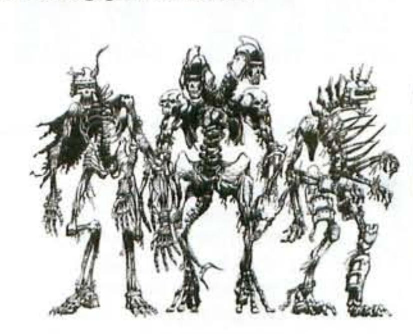
Und da die Areale so groß sind, wird knapp alle hundert Meter neu geladen. Aber wir Rollenspieler sind ja für unsere unerschütterliche Geduld bekannt ... Dafür sieht die Grafik, zumindest die wenigen sichtbaren Meter, ziemlich beeindruckend aus: Saubere und abwechslungsreiche Texturen, fantasievolle Locations und sogar das lästige Anti-Aliasing-Problem bekam Volition in den Griff. Lediglich die sehr kantigen Charaktere hätte man etwas liebevoller gestalten können.

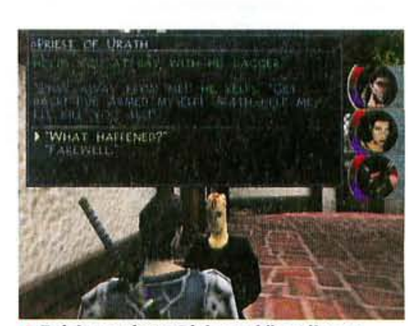
Tiefgründiger, als man glaubt

Und trotz dieser und vieler anderer kleiner Ärgernisse, wie etwa dem extrem unpraktischen Einkaufs- und Ausrüstungsmenü, entwickelt *Summoner* ein nicht zu unterschätzendes Suchtpotential, sobald man nach knapp fünf Stunden den ersten Schock überwunden und sich mit der Welt angefreundet hat.

Die Hintergrundgeschichte wartet mit spannenden Wendungen auf, die langen Gespräche mit NPCs, gegen die die üblichen Konsolen-Einzeiler wie kleine Kurzgeschichten anmuten, sind toll getextet und in den Zwischensequenzen mit guter Sprachausgabe untermalt. Mini-Quests tonnenweise motivieren durch den Erhalt von Expierience Points und wichtigen Items.

Die Kämpfe – eine Mischung aus Echtzeit und rundenbasierten Auseinandersetzungen – erlauben durch Positionierung der einzelnen Party-Mitglieder und Ausnutzung des jeweiligen Terrains eine gute strategische Planung. Das Chain-Ability-System, ähnlich wie in *Vagrant Story*, ist ein nettes Sahnehäubchen auf dem wohlschmeckenden RPG-Kuchen, das Skill-System wurde mit unterschiedlichen Fertigkeiten wie „Schlösser knacken“, „Anschleichen“ oder diversen Angriffsarten für die einzelnen Charaktere gut ausbalanciert. Nach einigen Stunden motiviert *Summoner* von Minute zu Minute mehr. Habt ihr von Kopffüßlern genug und sehnt euch nach westlicher Aufmachung, kommt ihr an Josephs Abenteuern trotz vieler Patzer nicht vorbei. CD





▲ Bei den meisten Dialogen könnt ihr per Multiple-Choice verschiedene Themengebiete ansprechen. Einfluss auf die Story hat dies aber nicht.



▲ Erwischt! Wir hätten unsere „Sneak-Ability“ doch besser ausbauen sollen.









▲ Die Schnellfeuerwaffen sind zahlreich und blendend animiert.

◀ Der Bursche wird gleich einen bleihaltigen Abflug machen!





The World is not Enough

Der weltberühmte Doppelnull-Agent kehrt an den Ort seines größten Erfolgs zurück.

Shortcut

- ☺ gute englische Sprachausgabe
- ☺ 14 dick motivierende Missionen
- ☺ viel Abwechslung und Überraschungen
- ☺ korrekter Multiplayer-Part
- ☺ massig Waffen und interessante Bond-Gadgets
- ☺ die bewährte dreiteilige Rare-Bond-Missionsstruktur
- ☹ Ladezeiten auf dem N64!
- ☹ Optik mancherorts etwas trist
- ☹ Framerate könnte höher sein
- ☹ KI oft nicht übermäßig schlau
- ☹ Genialität eines *Perfect Dark* wird nicht erreicht



Nach dem eher mittelmäßigen *Der Morgen stirbt nie* auf der PlayStation waren wir eher skeptisch, ob EAs zweiter Verwertungs-Versuch der kostbaren Bond-Lizenz dem prestigeträchtigen Helden gerecht werden würde. Immerhin kommt der Titel für das N64, für das seit Rares *Goldeneye* keine 007-Shooterkost mehr erschienen ist.

Zudem ist die Entwicklung nicht stehen geblieben – jeder Konsolen-3D-Shooter muss sich derzeit an *Perfect Dark* messen lassen. Vielleicht hat EA deshalb extra die N64-Spezialisten von Eurocom angeheuert, die sich schon mit *Duke Nukem Zero Hour* ihre Sporen verdient haben, doch ohne gewisse *Goldeneye*-Anleihen wäre Bond wohl nicht Bond. So dürft ihr jede der 14 spannenden Missionen, die euch nach Bilbao, in die Kaukasus-Republiken Kasachstan und Aserbaidschan und in den vorderen Orient nach Istanbul führen, erneut wahlweise in den Schwierigkeitsstufen Agent, Secret Agent oder 00 Agent angehen. Je härter, desto mehr Missionsziele, widerstandsfähigere Gegner, weniger Schutzwesten und weniger Auto-Zielvorrichtungen blühen euch. Dabei sind diesmal selbst die Agent-Missionen nicht gerade simpel ausgefallen. Kleine Nickeligkeiten der Programmierer sorgen stets dafür, dass man eine Mission garantiert nicht beim ersten Mal schafft. Beispiele gefällig?

Same player shoots again

Nachdem ihr euch des Nächtens mit Infrarot-Gerät in einen wahren Feuerrausch bei der Verfolgung des Terroristen Renard hinein gesteigert habt, erweist sich der offenbar vorletzte Wachposten, den ihr triumphierend mit einem Headshot niederstreckt, dummerweise als Zivilist – die Mission ist gescheitert. Agentenpech. Oder Mission zwölf: Nachdem ihr circa 20 Minuten damit verbracht habt, mit Waffengewalt einen Typen zu finden, dessen gescannter Fingerabdruck einen Hochsicherheitstrakt öffnet, stürmt ihr durch die offene Tür hinein und damit ahnungslos in eine tödliche Gaskammer-Falle, die durch fies platzierte Kameras ausgelöst wird. Agentenpanik. Dass man es aber immer sofort frei nach dem Motto „Ha, jetzt ist aber alles klar!" nochmal probieren will – und prompt woanders hängenbleibt – zeichnet ein hochklassiges Spiel aus. Die ersten Aufträge erscheinen vielleicht noch etwas steril, im Laufe der Spielzeit kommen jedoch stets neue Überraschungen dazu: Eine Runde Skifahren mit der MG im Anschlag gefällig? Lasergesteuerte Raketenjagd auf einen Kampfhubschrauber? Undercover-Stealth-Missionen? Eskortierung der schönen Christmas Jones oder Elektra? Bombenentschärfung in der U-Bahn? Tauchausflug in einem verseuchten Atom-U-Boot?

▲ An Bord des russischen Atom-U-Boots geht's heiß her: Schurken lauern an jeder Ecke.

▲ Praktisch: Via Infrarot erspäht ihr die Wachen in sicherer Position und schleicht euch vorbei.

Ja, ist denn heut schon Weihnachten?

Langweilig wird es angehenden Agenten in *The World is not Enough* mit Sicherheit nicht, wenn auch die Feinheiten eines *Perfect Dark* fehlen. Angst um eure Nasenspitze, die euch beim Rare-Kracher sofort durchlöchert wird, wenn sie unachtsam einen Millimeter zu weit um die Ecke ragt, müsst ihr beispielsweise nicht haben. Auch

▲ Die Sniper Rifle gebraucht Bond nur selten – dafür spielt Qs Arsenal eine große Rolle.

geniale Spielmodi wie Co- und Counter-Operative-Modus findet ihr beim inoffiziellen Bond-Nachfolger nicht, geschweige denn einen derart detailliert ausgearbeiteten Multiplayer-Modus. Statt acht dürft ihr euch hier immerhin mit drei Bots Schießereien liefern und spezielle Strategien für die KI sind leider auch nicht drin. Davon abgesehen macht der Multiplayer mit seinen dennoch vielen reizvollen Varianten von Golden Gun bis Last Agent Standing trotzdem mächtig Spaß – sogar als Solo-Spieler.

Optisch und technisch hätten wir dagegen in vielen Stages etwas mehr erwartet: Mit Ausnahme einer Handvoll Lens Flares, Feuer, Explosionen und Rauchentwicklungen tut sich bei den Grafikeffekte nicht allzuviel. Die Framerate (rund 25 fps) könnte mit Expansion-Pak-Unterstützung durchaus einen Tick flüssiger sein. Gefallen haben uns auf der anderen Seite die talentierten englischen Sprecher und das zahlreiche Gadget- und Waffenmaterial, von der deutschen M45-Sub-Machinegun bis zur Raptor Magnum.

Ladezeiten auf N64?

Was ist der Hauptvorteil von Modulen gegenüber CDs? Richtig, keine Ladezeiten. Normalerweise. Nicht jedoch bei *The World is not Enough.* Dieses eine und einzige Ladebild verfolgt mich nämlich schon im Traum. So, das musste einfach gesagt werden. Denn ansonsten ist der Ego-Shooter top gelungen und fesselt unnachahmlich an den Bildschirm, bis Supergangster Renard endlich ins Gras beißt beziehungsweise in seinem nassen Grab verrottet. Und dann gibt's ja noch die harten Nüsse in Form der Secret- und 00-Agent-Herausforderungen, die euch wochenlang beschäftigen werden. Thema Grafik: Vielleicht bin ich etwas *Perfect Dark*-verwöhnt, aber ein wenig edler hätte die Optik in manchen Leveln schon ausfallen dürfen. Auch die KI ist sicher nicht der Weisheit letzter Schluss. Das Gameplay stimmt jedoch auf der ganzen Linie. Dazu gibt's noch einen umfangreichen Mehrspieler-Part – fertig ist die Lizenz zum Töten. N64-Import-Anhänger: Kaufen! RK



▲ Schnell nachladen und Feuer! In Kasachstan wird's brenzlig.



▲ Die Sprachausgabe ist von verblüffend hoher Qualität.



▲ Nicht immer helfen Schießeisen weiter: Papiere tun's auch.

I'm blue dabadi dabada!

Ach, die Amis haben's gut: Im Gegensatz zu Deutschland werden N64-Sammler an der anderen Seite des großen Teichs des öfteren mit farbigen Modulen zur Auflockerung des grauen Alltags-Einerlei beglückt. Die Special Edition von *Zelda – Ocarina of Time* war etwa edel golden, *Donkey Kong 64* bananengelb, *Turok 2* killerschwarz (übrigens auch als PAL) und das Bond-Sequel nun cool nachtblau.



▲ Ein edler blauer Hingucker.

Demolition Racer – No Exit



Wüste Verschrottungsorgien endlich auch auf DC

Wenn ein Genre auf DC zur Zeit Hochkonjunktur hat, dann ist es das der Rennspiele. Seien es *F355, Le Mans, MSR, POD 2, Sega GT* oder *Space Race* – nahezu jede Geschmacksrichtung gibt's für Segas 128-Bitter. Neueste Variante: Ein Racer, bei dem ihr die Gegner rammen dürft und dafür auch noch Punkte bekommt.

Die Spielmechanik entspricht der knapp ein Jahr alten PlayStation-Version. Um neue Strecken, Fahrzeuge und Spielmodi freizuschalten, müsst ihr euch in insgesamt fünf Meisterschaftsligen behaupten. Interessant ist dabei die Formel zur Ermittlung der jeweiligen Rennplatzierung, bei der zwei Faktoren eine tragende Rolle spielen: erstens die Position, die ihr euch erfahren habt, und zweitens der Schaden, den ihr euren 15 Mitstreitern zugefügt habt. Multipliziert ergeben sie eine Punktzahl, die über Sieg oder Niederlage entscheidet – vorausgesetzt, ihr überlebt die Höllenfahrt. Beistand leisten verschiedene, in Kisten über die Strecken verteilte Extras: per Turbo-Boost etwa setzt ihr zum Überholmanöver an, ein Reparatur-Set senkt das Schadensbarometer.

Nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Rennen dürft ihr eure Karossen in drei Kategorien (Motor, Handling, Panzerung) tunen und euch ein Punktepolster für die nächste Wettfahrt erkaufen. Aufgelockert wird der fordernde Rennalltag durch zahlreiche, oft auch zu zweit spielbare Minispiele; eins davon unterstützt sogar die Lightgun. Grafisch überzeugt *Demolition Racer – No Exit* zu jeder Zeit mit hohen Bildraten, die selbst im Zweispieler-Modus nicht merklich einbrechen. Musikalisch geben Fear Factory, Cirrus, Empirion und andere ihre Laute zum Besten. Fazit: ein actiongeladener Racer mit vielen Spielmodi, pfeilschneller Optik, gutem Schadensmodell, aber wenig Innovationen und simpler Fahrphysik. CS



▲ Auch bei hohem Fahrzeugaufkommen überzeugt die Spielgeschwindigkeit.

Shortcut

- ☺ rasante Frameraten, auch im Splitscreen-Modus
- ☺ reichlich Spielvarianten
- ☺ Lightgun-Minispiel
- ☺ Wertungssystem und Schadensmodell
- ☹ blasse Texturen
- ☹ einfache Fahrphysik
- ☹ zeitweise sehr schwer



▲ Schrott oder lebendig: Im Arena Modus werdet ihr zum Crash Test Dummie.

Demolition Racer – No Exit

Action-Rennspiel

■ Features



- Entwickler: Pitbill Syndicate
- Hersteller: Infogrames
- Testversion: GameTown 089/544 034 81
- Preis: ca. 160 Mark
- Geeignet ab: 8
- Schwierigkeit: mittelschwer





SÜNDEN DER JUGEND

DIE KOMPLETTE „SINS OF YOUTH" STORYLINE ERHALTET IHR GESAMMELT IN
YOUNG JUSTICE #8 BEREITS ERHÄLTLICH
JLA SONDERBAND #21 AB 17. JANUAR 2001
YOUNG JUSTICE #9 AB 7. FEBRUAR 2001

NOCH NIE WAR DAS DC-UNIVERSUM SO ABGEDREHT!

JLA-SONDERBAND #21
AB 17. JANUAR 2001 ERHÄLTLICH
164 SEITEN NUR DM 19,90!

AM BAHNHOFSKIOSK,
BEIM COMIC-FACHHÄNDLER,
IM BUCHHANDEL
(ISBN 3-89748-361-0)
ODER DIREKT BEI UNSEREM BESTELLSERVICE
(einfach Bestellcoupon ausfüllen)

NEU: PORTOFREIER VERSAND AB DM 50,-!

Ich bestelle:

Anzahl	Artikel	Art.-Nr.	Einzelpreis
	Young Justice #8	916915	DM 9,90
	Young Justice #9	916917	DM 9,90
	JLA Sonderband #10 **„Young Justice - Welt ohne Erwachsene"**	916118	DM 19,90
	JLA Sonderband #17 **„Das Jüngste Gericht"**	916365	DM 16,90
	JLA Sonderband #18 **„Kingdom"**	916421	DM 24,90
	JLA Sonderband #19 **„ERDE 2"**	916778	DM 16,90
	JLA Sonderband #20 **„Der dritte Weltkrieg"**	916833	DM 16,90
	NEU! JLA Sonderband 21: „Sünden der Jugend"	916869	DM 19,90

Versandbedingungen: zzgl. Versandkostenpauschale von DM 4,—. Bei Auslandsbestellungen bitte Vorauskasse zzgl. Versandkostenpauschale von DM 7,—. Ab dem Bestellwert von DM 50,— entfällt die Versandkostenpauschale.

CEVIDCO

Name, Vorname ______

Straße, Nr. ______ Geburtsdatum ______

PLZ/Ort ______ Telefon ______

Datum ______ Unterschrift ______
(beim Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

❑ Verrechnungsscheck liegt bei
❑ gegen Rechnung (Bei einem Bestellwert von über DM 30,– erfolgt die Lieferung per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr)
❑ per Kreditkarte Kreditkartennummer ______
❑ Eurocard/Mastercard ❑ Visa gültig bis: ______
❑ per Bankeinzug Kontonummer ______ Bankleitzahl ______
Kreditinstitut ______

Auch zu beziehen über unseren Internet-Shop:
www.dinocomics.de



Bitte Coupon ausschneiden (oder kopieren) und einsenden oder faxen an:

JLA-Paperback
Bestellservice
Postfach 294
77649 Offenburg
Fax: 0781-639-6145
E-mail: **dinoshop@burdadirect.de**

Bestellungen bitte nur schriftlich!

▲ Hey, du da – Dumpfbacke! Schau mal blöd! Habt ihr einen am Haken, müsst ihr nur noch die Rute hochreissen.



▲ Schlechte Neuigkeiten, Colonel McQueen: Sie haben einen unserer Hammerheads geschnappt.

Sega Marine Fishing

Get Bass war gestern! Jetzt geht's auf hoher See weiter.



▲ Es fliegt, es fliegt, es fliegt ein Fisch ...

Wenn auch ihr zu den fanatischen Barsch-Anglern gehört, werdet ihr euch vielleicht, genauso wie wir, oft folgende Erweiterung des Spielprinzips durchdacht haben: „Wie wäre es, wenn man nicht nur Barsche, sondern viele verschiedene Fische an den Köder kriegen könnte? Wie schön wäre es doch, auf hoher See nach den richtig großen Brocken zu fischen."

Auch bei Sega hat man solche Überlegungen angestellt und prompt verwirklicht. Herausgekommen ist dabei *Sega Marine Fishing*, in dem ihr in verschiedenen salzigen Gewässern wie einem verträumten Karibik-Strand, an beeindruckenden Steilklippen oder vor einem nächtlichen Hafen Jagd auf Hammerhaie, Tunfische oder Rochen macht. Über 15 verschiedene Fischarten warten begierig auf euren Köder.

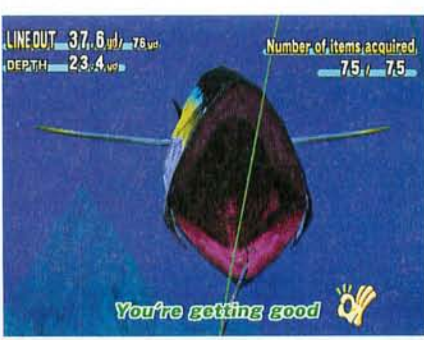


Doch nicht nur Fische und Umgebung wurden neu designt, auch beim Gameplay ließ man sich für die Heimversion einiges einfallen. Allem voran ist an dieser Stelle der Mini-Game-Modus zu erwähnen: In fünf kleinen Tests (Wurf-Training, Kampf-Training & Co.) sammelt ihr High-Scores und schaltet so immer mehr Extras frei, die ihr euch dann im Free Fishing verdient. Neben neuen Ködern, Outfits, Angeln und BGM-Remixes sind vor allem neue Gimmicks für euer Privat-Aquarium gerne gesehen. Richtig, diesmal gibt's sogar ein Aquarium, in dem ihr verschiedene Fische haltet und das ihr mit Felsformationen, Korallenriffen, abgestürzten Flugzeugen und sogar bewegten Objekten wie Forschungs-U-Booten ausstattet. In 14 unterschiedlichen Kamerafahrten beobachtet ihr dann euer Werk.

Sega Marine Fishing erfindet das Genre zwar nicht neu, macht jedoch mit vielen neuen Gimmicks wieder mal mächtig viel Laune – vorausgesetzt ihr spielt mit dem coolen Fishing-Controller. Lediglich ein Punkt stößt uns bei der US-Version übel auf: Ein richtiges Turnier kann nur übers Internet gespielt werden – fleißige Importeure werden also lediglich den Arcade- und den Originalmodus bearbeiten können. Klar ist das kein zu großer Minuspunkt, aber eine kleine Meisterschaft gegen CPU-Gegner hätte man wie bei *Get Bass* wohl schon integrieren können, oder? CD



▲ Je mehr Punkte ihr in den Mini-Games schafft, desto mehr Items werden freigeschaltet.



▲ Lass es dir schmecken, Großmaul!



Shortcut

- ☺ über 15 verschiedene Fischartenviele
- ☺ Items und Gimmicks freispielbar
- ☺ Trophäen-Aquarium
- ☺ coole Präsentation
- ☺ sofern man davon sprechen kann: verbesserte Fisch-KI
- ☹ Turnier-Modus nur übers Internet spielbar
- ☹ ohne Angel-Controller nur halb so lustig






▲ Leider funktioniert *Skies of Arcadia* nicht mit einem RGB-Kabel. Höchste Bildqualität erreicht ihr also nur per VGA-Box!


▲ Die meisten Texte müsst ihr lesen. Bei seltenen Sprachausgaben staunt ihr über die gute Gesichtsmimik.

Shortcut

- ☺ opulente Grafikpracht
- ☺ mitreißende Musik
- ☺ ausgeklügeltes Kampfsystem
- ☺ fesselnde Story
- ☺ Spannungsbogen reißt nicht ab
- ☺ permanente Vibration-Pack-Unterstützung
- ☺ frei schwenkbare Kamera
- ☹ nicht RGB-kompatibel
- ☹ raubt euch gnadenlos eure Freizeit

Skies of Arcadia

Das erste Top-RPG für Dreamcast

Ab heute hänge ich meinen Job als Video-Games-Redakteur an den Nagel und nehme mir für mindestens zwei Monate Urlaub. (Kleiner Spaß! –Roland) Denn ab sofort bin ich mit Leib und Seele Vyse Dyne, der Luftpirat! *Skies of Arcadia* ist bei uns eingetroffen und so heftig wie lange nicht mehr streitet sich die gesamte Redaktion um das Testmuster.

Es fällt mir außerordentlich schwer, nicht gleich mit den ersten Sätzen die Genialität dieses Spieles anzupreisen. Und von Satz zu Satz erfordert es mehr Zurückhaltung, um nicht sofort ins Schwärmen über diesen mitreißenden Geniestreich zu geraten. Still und heimlich entwickelten die Programmierer des Entwicklerteams Overworks einen Referenztitel, der es mit *Zelda*, *Final Fantasy IX* und *Chrono Chross* bedenkenlos aufnehmen kann – manch einer behauptet sogar, *Skies of Arcadia* müsste sich nicht einmal dem Duell stellen. Wir wollen sehen!

Zwischen Himmel und Hölle

Damit ihr euch auch richtig in die epische Geschichte einfühlen könnt, stellt euch eine Welt vor, in der Menschen auf kleinen, schwebenden Inseln hoch oben im Himmel leben. Einziges Transportmittel in diesen windigen Höhen sind riesige Luftschiffe, mit denen die Bewohner zwischen den Inseln hin- und herreisen. Es ist eine bezaubernd schöne, anmutige Welt. Sie trägt den Namen Ares.

Doch wo sich Menschen treffen, Handel abgeschlossen und Waren transportiert werden, ist auch das Verbrechen meist nicht weit entfernt. „Black Pirates" nennen sich die Räuber der Lüfte und überfallen unbewaffnete Frachtkreuzer mit schwerem Geschütz. Noch eine größere Gefahr geht jedoch von dem diktatorischen Valuan-Imperium aus. Die imperiale Flotte rund um das Führungstrio Teodora, Galcian und Alfonso macht sich schon gleich zu Beginn des Spiels unbeliebt, weil sie den kleinen Segelflieger des alleinreisenden Girlies Fina vom Himmel schießen. So geht's nicht weiter: Begebt euch ans Joypad!

Schlüpft in die Rolle von Vyse Dyne, einem jungen, aufgeweckten Freibeuter, der mit seiner besten Freundin Aika zum Piratenteam der „Blue Rogues" gehört. Eure Gruppe steht für Recht und Ordnung ein, erbeutet Reichtümer von Wohlhabenden und gibt sie an die Armen weiter – Robin Hood lässt grüßen. Zwar gelingt die Rettung der bezaubernden Fina, doch die kaiserliche Flotte rächt sich an den ehrlichen Freibeutern, indem sie Freunde und Familie kidnappt und euer Heimatdorf in Schutt und Asche legt. Allein die beiden Protagonisten bleiben übrig, um die „Blue Pirates" wieder zu befreien. Der epische Kampf gegen das finstere Valuan-Imperium kann beginnen.

Im Westen was Neues

Auf eurer Odyssee durch das riesige Himmelreich kämpft ihr euch durch düstere Dungeons, nehmt neue Mitglieder in eure Party auf, löst kleine Sub-Quests und kommt so der Befreiung eurer Freunde immer ein kleines Stückchen näher. Außerhalb der Städte warten ständig rundenbasierende Fights auf euch, in die ihr nach dem Zufallsprinzip verwickelt werdet. Dynamische Kamerafahrten, aufwendig inszenierte Magiesprüche und Attacken dominieren dabei die Duelle. Das Kampf- und Magiesystem ist klassisch gehalten und lässt Erinnerungen an das „Materia-System" aus *Final Fantasy VII* aufkommen.



▲ Gegner, die es in sich haben: Die „Thunder of Fury"-Attacke wirft Aika hart zu Boden.



▲ Der Himmel brennt, die Erde bebt! Explosive Luftschlachten vom allerfeinsten.



▲ Schwere Treffer landet nicht nur ihr: Auch die Gegner kontern mit „Critical Hits".



▲ Gedämpfte Stimmung, dichte Rauchschwaden – düstere Kneipenatmosphäre live!



▲ Es gibt viel zu erkunden: Mit eurem Schlachtkreuzer gondelt ihr durch die Lüfte.



▲ Die Protagonisten greifen während ihres Abenteuers auf über 70 verschiedene Waffen und 36 magische Fähigkeiten zurück.

Eure Party besitzt bis zu sechs unterschiedliche Mondsteine, die mittels der Y-Taste eure Waffenattribute verändern. Legt ihr beispielsweise Feuer oder Eis auf eines der mitgeführten Schwerter, richten die Prügel je nach Gegner entsprechend höheren Schaden an. Am Ende eines Kampfes erhaltet ihr für die gesammelten Magie-Punkte neue Zaubersprüche. Gehortete Mondbeeren lassen euch außerdem so genannte S-Moves erlernen, deren Durchschlagskraft nicht zu unterschätzen ist. S-Moves und Magie kommen nur dann zum Einsatz, wenn eure Spirit-Leiste genügend Reserven besitzt. Sollte dies nicht der Fall sein, wählt ihr den Menüpunkt „Focus" und ladet innerhalb einer Runde euren Balken wieder auf. Das Kampfsystem ist leicht zu erlernen, ja fast intuitiv. Trotz der einfachen Bedienung bleibt genügend Spielraum, um auch für rollenspielerfahrene Profis interessant zu sein. Außer den typischen RPG-Kämpfen bietet *Skies of Arcadia* noch einige spannende Luftschlachten, in denen sich eure Riesenkreuzer mit Bordkanonen durchs Himmelreich jagen.

Passagier 57

Bislang ließ sich die Anzahl der Dreamcast-RPGs an einer Hand abzählen. Doch Overworks fesselt euch mit *Skies of Arcadia* (japanischer Titel übrigens *Eternal Arcadia*) gleich für mehrere Dutzend Spielstunden vor die Mattscheibe. Dazu gibt's Grafikpracht in Tonnen: Phänomenale Lichtspiele und eine schier unglaubliche Weitsicht bewegen euch dazu, des öfteren einen Blick in die Ferne zu riskieren. Auf grellen Feuerschweifen schwirren die knallbunten Luftschiffe durch das Himmelreich und entzücken euer Auge immer wieder mit optischen Finessen. Besonders die kleinen Details sind beachtenswert: Qualmende Schornsteine, emotionale Gesichtsmimik und brillante Charakteranimationen lassen euch völlig in der Geschichte versinken.

Mit absoluter Bewegungsfreiheit erkundet ihr die Städte, Dörfer und Königreiche – dabei ist die Kamera für euch individuell rotierbar. Unverzichtbar auf den langen Abenteuertouren ist der mitreißende Soundtrack, der – wie könnte es anders sein – in höchster Güte aus den Boxen erklingt. Auch die Soundeffekte sind nicht von minderer Qualität: Leicht entfernt hört ihr das Knarren der Windmühlen-Blätter, seicht plätschert der nahe gelegene Bach und freudig jubeln die Helden bei bestandenen Aufgaben. Sega: Hut ab! Was auf diesen zwei GDs an Spielspaß schlummert, kann unmöglich auf zwei Seiten erzählt werden. Ob und wann eine deutsche Version erscheinen wird, steht derzeit noch nicht fest. Ein Grund mehr, sich mit dem Import-Spiel die Zeit zu vertreiben. AO



▲ Schon zu Anfang des Spiels habt ihr über 600 Hitpoints auf eurem Konto. Doch freut euch nicht zu früh, die Gegner sind entsprechend stark.

Skies of Arcadia
Rollenspiel

Features: GD, DC, VMU, VP, Telefon, A

- Hersteller: **Overworks**
- Testversion: **Eigenimport**
- Preis: **ca. 140 Mark**
- Geeignet ab: **6 Jahre**
- Schwierigkeit: **mittel**
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100

Final Fantasy IX

Aus Alt mach Neu: Hit-Recycling made by Square

Shortcut

- ☺ nette Slapstick-Animationen
- ☺ gutes Char-Design
- ☺ atemberaubende Fantasy-Backgrounds
- ☺ geniale FMVs
- ☺ bekannt gutes Spiel-System
- ☺ mitreißende Story
- ☺ Summon- und Spell-Animationen dauern im Vergleich zu Teil VIII nicht mehr ganz so lange
- ☺ Steiner
- ☺ Vivi
- ☹ Quina
- ☹ anfangs sehr wenige Interaktionsmöglichkeiten
- ☹ alles schon mal da gewesen
- ☹ Random-Encounters jenseits der Schmerzgrenze
- ☹ Trance-Status wird automatisch und oft ungewollt eingenommen.

Das übliche Problem bei langjährigen Spiele-Serien: Zwar will man den beim Publikum bestens bekannten Gold-Esel so lange wie möglich am Leben erhalten, jedoch muss man den Spielern auch immer wieder etwas Neues bieten, um sie bei der Stange zu halten. In diesem Punkt ließ sich Squaresoft mit der *Final-Fantasy*-Saga noch nie lumpen.

Final Fantasy gehörte noch nie zu den Serien, in denen die einzelnen Teile miteinander verbunden waren oder gar ein Zusammenhang der Geschichte erkennbar war. Lediglich beliebte Elemente wie Chocobos, Luftschiffe, mächtige Summon-Spells oder Charaktere wie Cid (bei dem allerdings immer nur der Name, nicht die Person an sich übernommen wurde – diesmal kämpft er mit einem unangenehmen Verwandlungs-Trauma) finden Fans in jedem *Final Fantasy*. Die Welt, das Spiel-System und viele innovative Einfälle sorgten stets für eine komplett neue Erfahrung. Doch nach den letzten beiden Teilen, speziell Part *VIII*, sehnten sich viele Fantasten die alten Tugenden zurück: Man wollte wieder pure Fantasy, kein wirres Misch-Masch aus Zukunft, Mittelalter und pseudo-westlichen Charakter, wartete auf Magier, Dragoons und wackere Schwertkämpfer. Die Fans verzehrten sich nach den guten alten 16-Bit-Zeiten, in denen Perlen wie *Final Fantasy IV* und *VI* (Teil fünf erschien ja in den USA nicht auf dem SNES) Millionen von Spielern in ihren Bann zogen. Und Square folgte dem Ruf.

Final-Fantasy-Tradition

Ja, „Back to the roots" hieß der Kampfruf – „it's Crystal again" lautete der Slogan. Und in der Tat: Kenner der Serie werden sich schon nach den ersten fünf Minuten sofort heimisch fühlen. Liebenswerte Animé-Charaktere fügen sich perfekt in die kunterbunte und gar nicht so technisierte Welt ein. Slapstick-Animationen, die wir zum Teil schon aus alten SNES-Episoden kennen, wirken trotz Polygon-Figuren ganz und gar nicht aufgesetzt und sorgen jedesmal aufs Neue für Lacher. In beeindruckenden Luftschiffen schweben wir wieder über die Welt von Gaia und erfreuen uns am gelungenen Charakter-Design mit verschiedenen Job-Klassen, Skills und Abilities.

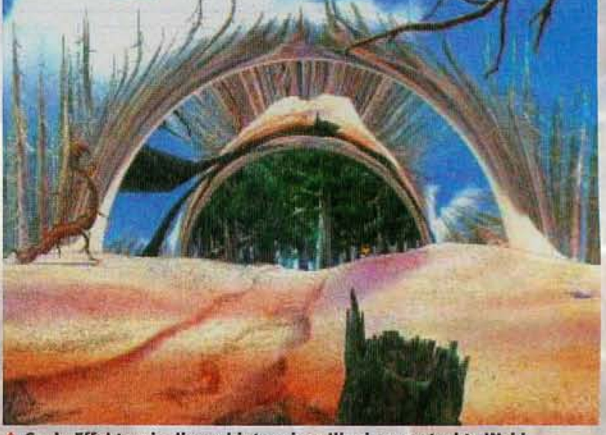
Doch gerade hier liegt vielleicht auch der vielzitierte Hund begraben: Zumindest Insider haben alles schon einmal gesehen, wenn auch nicht in dieser technischen Perfektion. Der Spielablauf ist vorhersehbar und bestens bekannt. Wieder einmal geht es um die Rettung der Welt, wobei ihr bis zum Anfang/Mitte der dritten CD auf fest vorgelegten Pfaden wandert und erst gegen Ende deutlich mehr Freiheit in eurem Handeln erhaltet – *Final Fantasy* eben.



▲ Active Time Events halten euch über den Storyverlauf auf dem Laufenden.



▲ Zu Fuß, per (Luft-)Schiff oder mittels Chocobo – Hauptsache, man ist mobil.



▲ Coole Effekte wie dieser hinter einer Illusion versteckte Wald hauchen den Renderings Leben ein.





▲ Die Qualität der FMV-Sequenzen setzt neue Maßstäbe.



▲ Yes! Die Summons sind diesmal endlich ein wenig kürzer ausgefallen (Sequenz wird nach dem ersten Aufrufen geschnitten) und dennoch nicht minder spektakulär.



Vor allem zu Beginn, also bis Mitte/Ende der zweiten CD, hat man mehr das Gefühl, sich von einer Zwischensequenz zur nächsten zu klicken und in unzähligen gut übersetzten Dialogen den Story-Hintergrund zu erfahren. Mit Ausnahme von zwei, drei gelinde ausgedrückt mickrigen Dungeons ist vom Gameplay nicht viel zu erkennen. Dabei ist das Spielsystem gar nicht mal so schlecht gelungen, wie ihr im weiteren Verlauf eures Abenteuers schnell erkennen werdet, obwohl ihr es in dieser oder jener Form schon irgendwann einmal gesehen habt.

Final-Fantasy-Remix

Es gibt viel zu tun: Da wäre zum einen wieder ein Ability-System, mithilfe dessen ihr neue Spells sowie Offensiv- und Defensiv-Taktiken erlernt. Diesmal sind Rüstungsgegenstände wie Waffen, Helme und Accessoires für eure Fähigkeiten verantwortlich – nach dem Ausrüsten stehen euch je nach Gegenstand und Charakter verschiedene Fertigkeiten zur Verfügung. Durch Sammeln von AP (Ability Points) in Kämpfen könnt ihr diese Angriffs- und Verteidigungs-Befehle später auch ohne den Ausrüstungsgegenstand anwenden, was entfernt an das Esper-System aus Teil *VI* erinnert.

Summon-Sprüche gibt's natürlich auch wieder, doch diesmal beschwören nur die Summoner diese Elementargeister herauf, die jetzt Eidolons heißen. In Teil VI, VII und VIII war dies noch für alle Charaktere möglich. Überhaupt steht jedem Protagonisten ein ihm eigener Skill zur Verfügung. Dragon-Knights beherrschen den Befehl „Jump“ (Teil vier), Diebe klauen den Feinden Items und Quina lernt Zaubersprüche von Gegnern, indem er diese einfach verspeist. Auch über die Gruppen-Skills haben wir uns sehr gefreut: Befinden sich etwa der schwarze Magier Vivi und der tollpatschige, aber äußerst liebenswerte Ritter Steiner in eurer Party, kann Steiner dank Vivis Hilfe „Sword Magic“-Attacken ausführen. Zudem verschmelzt ihr in Synthesis-Shops Items miteinander, um noch mächtigere Gegenstände herzustellen und sammelt Karten für das aus Teil acht bekannte TCG – jetzt mit leicht abgeänderten Regeln.

Final-Fantasy-Deluxe

Warum man aber trotz bekanntem Gameplay gerne an *FF IX* hängen bleibt und nicht ruhen will, bis Kuja – nach Sephiroth und der Hexe Edea endlich wieder ein Schurke mit Herz und Motivation – unter die Erde gebracht ist, liegt zu einem nicht zu unterschätzenden Teil an der gigantischen Präsentation. Und damit meinen wir nicht einmal die atemberaubenden FMVs, die euch zumindest zu Beginn im Minutentakt die Kinnlade zu Boden fallen lassen, sondern ganz einfach die liebevoll designte Welt. Das Charakter-Design des Grafik-Gurus Yoshitaka Amano lässt die Protagonisten witzig, tiefgründig und liebenswert zugleich erscheinen. Auch sorgen die verspielten Render-Backgrounds bei jeder neuen Location für wahre Begeisterungsstürme.

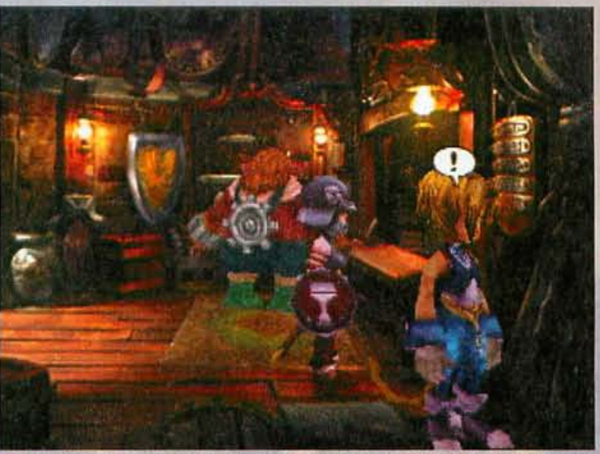
Ob nun saftig grünes Baumdorf, dunkle Geisterwälder oder sturmgeplagte Wüstenregionen – ständig entdeckt ihr neue Details und leckere Animationen. Auch die 3D-Kampffelder, obwohl natürlich ein Schnitt in der Aufmachung, gefallen auf ganzer Linie. Das letzte *Final Fantasy* auf der betagten PSone zieht in diesem Punkt noch einmal alle Register und lässt andere RPGs in dieser Hinsicht sehr, sehr alt aussehen.

Sound-Genie Nobuo Uematsu verstand es ebenfalls gekonnt, die gezeigten Bilder mit teilweise Remixen bekannter Themen (Chocobo-Ritt, Kampf-Jingle und so weiter), aber auch komplett neuen, manchmal Latino- oder Irisch-angehauchten Songs Leben einzuhauchen. Back to the roots eben – *Final Fantasy*, wie wir es kennen und lieben. Und doch tendieren wir bei unserer „circa 90 Prozent“-Wertung eher in Richtung „hoher Achtziger“ als zu einem „Platin-Must-have“. Denn für das nächste *Final Fantasy* auf PS2 erwarten wir uns auf jeden Fall nicht nur die gewohnte gigantische Aufmachung, sondern auch deutlich mehr Interaktion mit der Spiele-Welt und wieder einige neue Einfälle. CD





▲ Die Trance-Leiste (roter Balken unter der ATB-Anzeige – wird leider automatisch ausgelöst) entspricht in etwa den Limit-Breaks aus Teil VIII.



▲ Versteckt sich irgendwo ein Item, wird dies durch ein Ausrufezeichen angezeigt. Lästiges Suchen bleibt euch weitestgehend erspart.



Final Fantasy IX

Rollenspiel

- Features: CD, MC, DS, A, 3D
- Hersteller: **Squaresoft**
- Testversion: **Eigenimport**
- Preis: **ca. 130 Mark**
- Geeignet ab: **12**
- Schwierigkeit: **mittel**
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100







▲ Wenn das jetzt der Raketenwerfer gewesen wäre, könntet ihr eure Einzelteile vom Boden aufkratzen.



▲ Taktisch exzellenter Spielmodus: In Domination müsst ihr die Kontrolle über mehrere Areale behalten.

Unreal Tournament

Achtung, *Timesplitters* – es naht ein guter Shooter-Gegenspieler!

Langsam, aber sicher machen es sich die Top-PC-Shooter einer nach dem anderen auf den derzeitigen High-End-Konsolen bequem. Neben *Quake 3 Arena* auf Dreamcast steht ja noch *Half-Life* in den Startlöchern. Das hat es entgegen unserer Hoffnung, aber aufgrund seines desolaten Zustands (siehe Video Games 10/2000) wie befürchtet nicht mehr in diese Ausgabe geschafft. Dafür springt *Unreal Tournament* in die Bresche.

Die PC-Vorlage ist zwar schon ein paar Tage alt, fasziniert aber heute noch die Shooter-Gemeinde. Trotzdem konnte man bei Epic Megagames für die PS2 keine perfekte Umsetzung entwickeln – im Gegenteil: Auflösung und Texturenvielfalt wurde klar heruntergeschraubt. Auch die 60-fps-Seifenblase ist geplatzt – immerhin sind es meistens flüssige 30 geworden.

Da ihr hier nicht gegen die verrückte Maus-/Keyboard-trainierte PC-Elite antreten müsst, freundet ihr euch schnell mit der exzellenten und in vielerlei Hinsicht konfigurierbaren Pad-Steuerung an. Ihr zerlegt in Windeseile die ersten KI-Bots mit einem guten Dutzend futuristischer Waffen: Von Shock Rifle, Ripper, Flak Cannon, Redeemer bis zur Bio Rifle und Pulse Blaster haben alle dicken Knarren zwei Feuermöglichkeiten für beste Frag-Counts.

Spielmodi satt!

Damit auf Dauer für Action und Spaß gesorgt ist, warten vier Schwierigkeitsgrade, ebenso viele gut gelungene Spielmodi (siehe Tabelle) und 50 hervorragend auf die Bedürfnisse eines Deathmatches abgestimmte Arenen. Online-Fragging ist zwar bis auf weiteres nicht möglich, dafür können entweder nach guter alter Splitscreen-Tradition oder mit den separat erhältlichen Link-Kabeln bis zu vier Zocker auf maximal vier Monitoren gegeneinander antreten. In letzerem Fall braucht ihr vier PS2, vier Glotzen und vier *Unreal Tournament*-Disks.

Spielt ihr alleine, dürfen den Team-Mitgliedern in Domination, Capture the Flag und Assault per Select-Taste Verhaltenskommandos mit auf den Weg gegeben werden, damit sie euch unterstützen. Schade nur, dass ein richtiger Story-Modus, wie ihn etwa *Perfect Dark* oder *Half-Life* bieten, nicht mit von der Partie ist. Dennoch habt ihr auch alleine viel Spaß mit *Unreal Tournament*, obwohl einige der Waffen deutlich stärker ausgefallen sind als andere. Unter den wummernden Techno-Beats spielt man aber sowieso wie in Trance. Aus der PS2 wäre jedoch mit Sicherheit weit mehr herauszuholen, als in *UT* zu sehen ist. Trotzdem dürfen alle Fans blutiger Ego-Shooter ohne High-End-PC gerne zugreifen – Kids lassen die Finger weg. RK

Shortcut

- ☺ blitzsaubere Steuerung per Joypad
- ☺ Link-Möglichkeit für bis zu vier PS2
- ☺ über 50 perfekte Deathmatch-Arenen
- ☺ coole Waffen und Baller-Effekte
- ☺ treibender Techno-Sound in guter Qualität
- ☹ Stages lange nicht so schön wie auf PC
- ☹ nur 30 fps, manchmal Ruckler
- ☹ kein Story-Modus

Die vier Spielarten des Todes

Deathmatch	Domination
Beliebt und in fast jedem Ego-Shooter mit dabei: Fraggt soviele Bots oder menschliche Teilnehmer wie möglich. Derjenige, der zuerst das Limit – zum Beispiel zehn Kills – erreicht, gewinnt.	Taktisch sehr interessant. Zwei Teams kämpfen um mehrere Kontrollpunkte im Level. Einmal eingefärbt, zählen sie fürs Punktekonto. Möglichst viele Frags sind hier bedeutungslos.
Capture the Flag	**Assault**
Auch hier duelliert sich Team Rot gegen das Team Blau: Punkte gibt's für das erfolgreiche Stehlen der gegnerischen Flagge aus deren Basis und den Transport selbiger ins Heimatlager.	Hier heißt es Angreifer gegen Verteidiger: Die Attackierenden müssen etwas erobern oder zerstören, die Verteidiger das verhindern. Dabei wird die Zeit genommen und dann die Rollen getauscht.

Unreal Tournament

Ego-Shooter

1→4 Spieler

■ Features: MC, DS

■ Hersteller: Infogrames
■ Testversion: Eigenimport
■ Preis: ca. 180 Mark
■ Geeignet ab: 18
■ Schwierigkeit: einstellbar
■ Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %
0 20 40 60 80 100



▲ Im rasanten *UT*-Gameplay nicht immer die beste Wahl: die Sniper Rifle.



▲ Auf der Lauer: Unter Wasser wartet ihr mit dem coolen Rippoer im Anschlag auf Opfer.



▲ Weit im feindlichen Lager seid ihr ganz nah dran, die gegnerische Flagge zu erobern.



▲ Bienenkönigin Q-Bee ruft ihre Artgenossen zu Hilfe: Für Fans der Serie ist *Vampire Chronicle* die ultimative Compilation.



▲ Feuerteufel Pyron in einer Artwork-Pose aus dem Intro des Spiels, dass Capcom-typisch mal wieder mager ausgefallen ist.



▲ *Vampire Chronicle* umfasst alle vier Episoden der Geisterreich-Schlägerei und lohnt somit für Beat'em-Up-Fans.



Vampire Chronicle

Die ultimative 2D-Schlägerei zwischen Zombies, Vampiren und Ausgeburten der Nacht!

Was hat sich Capcom bloß dabei gedacht, diese Hommage an die kultige *Vampire*-Serie in Japan ausschließlich über das Internet zu vertreiben? Dadurch ist das Spiel extrem schwer zu bekommen und somit auch ziemlich teuer – schaut mal in unser Special über wertvolle Games auf den Seiten 38 und 39.

Die hierzulande unter dem Titel *Darkstalkers* bekannte 2D-Animationsorgie stand schon seit jeher unter dem Schatten der allmächtigen *Street Fighter*, brachte es aber immerhin in Japan auf vier Episoden: *Vampire*, *Vampire Hunter*, *Vampire Savior* und *Vampire Savior 2*.

Sämtliche 18 Ausgeburten der Hölle aus allen Teilen, wie Rotkäppchen Bulleta mit der Uzi, Frankenstein Victor, Teufels-Gitarrist Zabel oder Strahlenmann Pyron, stehen in dieser Compilation Gewehr bei Fuß und zu eurer Verfügung. Erstmals in perfekter Arcade-Qualität ohne fehlende Animationsphasen und gänzlich ohne nennenswerte Ladezeiten.

Japano-Freuden only

Highlight der Vampir-Schlägerei waren schon seit jeher die ausladenden und farbenprächtigen Specials, die den Beat'em-Up-Strategen zwar stets zu unübersichtlich ausfielen, aber den morbiden Charme der Höllen-Schlägerei tatkräftig unterstützen. Bevor ihr euch Bienenkörbe, Schleimfetzen und Säbel entgegenschleudert, solltet ihr euch noch mit den Spezialitäten der Vampire-/Hunter-/Savior-Spielmodi vertraut machen. Zum einen unterscheiden sich Design und Kapazität der Super-Special-Move-Balken sowie die Recovery-Möglichkeit von Attacken, zum anderen ist die Runden-Definition anders: Bei *Vampire* ist beispielsweise jede erlittene Verletzung permanent und es wird traditionell rundenbasiert mit jeweils neuen Lebensbalken gekämpft, während bei *Savior* jeder Treffer einen Teil wieder erlangbare Energie enthält und eine neue Runde mit den verbliebenen Balken begonnen wird. Alles in allem ist *Vampire Chronicle* ein guter Vertreter des Beat'em-Up-Genres mit vielen abgedrehten Charakten, spektakulären Moves, leckeren Animationen und hübschen Grusel-Stages. Die (Combo-)Engine an sich bietet dem Experten nicht allzu tief gehendes Gameplay. Solltet ihr eines dieser Sammlerstücke zu einem vernünftigen Preis erspähen, schlagt zu. Mit einer deutschen Version ist keinesfalls zu rechnen. Wer einen kleinen Vorgeschmack auf *Vampire Chronicle* will, kann ja mal die letzte PAL-Version *Darkstalkers 3* auf PS anspielen und sich um Welten bessere Animationen vorstellen. RK



◀ Frankenstein Victor fährt seine klobige Rübe aus. Spielt ihr im *Savior*-Modus, lässt sich der Special-Balken beliebig oft aufladen – hier bereits sechsfach.



▲ Hossa: Frankenstein packt eine mächtige Schuhsohle aus. Elektrisieren tut sie auch noch – wenn er nur nicht so langsam wäre.



▲ Groteske Animationen: Yeti Sasquatch hat was Schlechtes zum Frühstück gegessen.



▲ Amphibienmonster Aulbath lässt *Darkstalkers*-Star Morrigan böse Baden gehen.

Shortcut

- ☺ seltenes Sammlerstück
- ☺ exzellente *Compilation* der Serie
- ☺ Top-Animationen und Specials
- ☺ farbenprächtige Hintergründe
- ☺ Arcade-perfect mit Mini-Ladezeiten
- ☹ kein herausragendes Gameplay
- ☹ Online-Duelle mal wieder nur in Japan
- ☹ Arcade-Modus nur sieben Stages lang

Vampire Chronicle

2D-Beat'em-Up



- Hersteller: Capcom
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 200 Mark
- Geeignet ab: 12 Jahre
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %

0 20 40 60 80 100

Tony Hawk 2, Aladdin, Spider-Man und, und, und – GBC-Umsetzungen bekannter Spiele haben zur Zeit Hochsaison.

GAMEBOY SPIEL DES MONATS

Die Schlümpfe – Das große Abenteuer



Chaos im Schlumpfland: Der Lehrlingsschlumpf hat mal wieder ein paar Überstunden zuviel in Papa Schlumpfs Schlumpflabor geschoben und vor lauter Übermüdung ein wichtiges Experiment total vermasselt. Die Folgen sind fatal: Bis auf Schlumpfinchen, Papa Schlumpf und Hefty Schlumpf besitzen alle Schlümpfe plötzlich orangene Haut mit schneeweißen Sprenkeln. Um der Misere ein Ende zu bereiten, will Papa Schlumpf nun eine Maschine zur Herstellung der Wieder-Blau-Medizin basteln. Eure Aufgabe als Piloten-, Seefahrer-, Höhlenforscher-, Handy- oder Hefty-Schlumpf: Alle fehlenden Teile beschaffen, und zwar pronto! Die Suchaktion durchs Schlumpfenland erstreckt sich über 16 kunterbunte Level wie etwa den verschneiten Schlumpfwald, den moderigen Schlumpfsumpf und die düstere Schlumpfhöhle.





▲ Ihr schlumpft durch Sumpf und Fluss.

Stachlige Igel, aggressive Maulwürfe und andere Gegner aus dem Tierreich sind euch dabei feindlich gesonnen, können aber mit einem gezielten Schlumpfsprung plattgeschlumpft werden. Schlumpfige Bonuslevel, in denen ihr per Schlumpf-Flugzeug, -Motorboot oder -Auto unterwegs seid, lockern das Spielgeschehen auf. Schlumpf-Fans haben außerdem die Möglichkeit, per Infrarotschlumpfstelle insgesamt 25 im Spiel zu findende Schlumpfkarten mit Gleichgesinnten zu schlumpfen. Wer über eine komplette Sammlung verfügt, schlumpft das versteckte Geheimlevel frei. Fazit: Optisch und spielerisch peppiges Jump'n'Run aus der Vogelperspektive. Für Profispieler zu simpel gestrickt, für alle anderen dagegen ein sehr kurzweiliges Vergnügen. CS



Aladdin





▲ Aladdin ist brillant animiert.

Die Mega-Drive-Version zählt noch heute zur Crème de la Crème der 2D-Jump'n'Runs (damalige VG-Wertung: 94 %). Nach sieben langen Jahren des Wartens beschert uns Handheld-Spezialist Crawfisch Interactive nun auch eine GBC-Umsetzung. Storytechnisch orientiert sich das 8-MBit-Modul am gleichnamigen Disney Film. Als Aladdin klettert, hangelt, springt, rennt, schwebt, fliegt und säbelt ihr euch durch neun abwechslungsreiche Level, sammelt diverse Bonusgegenstände ein und erwehrt euch witzig animierter Gegner aus Tausendundeiner Nacht. Optisch wirkt das Spiel auf den ersten Blick absolut gelungen. Ständiges Flackern und die manchmal auftretenden Slow-Downs trüben langfristig jedoch den sehr positiven Gesamteindruck. CS



Spider-Man





▲ Spidey: wie immer auf dem Sprung.

Spider-Man war eins der coolsten PS-Spiele des Jahres, eine 2D-GBC-Umsetzung ließ nicht lange auf sich warten. Wie in der 32-Bit-Version klettert Spidey nicht nur an Steilwänden empor, sondern krabbelt auch kopfüber an der Decke. Mit der bekannten Netzflüssigkeit macht ihr antürmende Gegner dingfest. Natürlich könnt ihr Letzteren auch eine mit euren Spinnengliedmaßen verpassen. Einziges Problem: Sämtliche Gegner tauchen nach kürzester Zeit wieder auf. In Anbetracht des überzeugenden Leveldesigns, der supergeschmeidigen Grafik, der durchdachten Steuerung und dem motivierenden Erfahrungspunktesystem aber ein verschmerzbares Manko. Bleibt nur noch zu hoffen, dass Teil 2 umfangreicher wird. CS



Moorhuhnjagd





▲ Nachladen, anlegen und abdrücken!

Ein Moorhuhn kommt selten allein: Nach der sensationell erfolgreichen PC-Version hat Ravensburger Interactive nun die Konsolenspieler im Visier. Den Anfang macht eine GBC-Umsetzung, in der zwei Spielmodi zur Auswahl stehen. Im Einspieler-Modus gilt es, innerhalb von 90 Sekunden möglichst viele der Federviecher vom Himmel zu holen. Im Turnier-Modus habt ihr die Aufgabe, eine vorgegebene Punktzahl innerhalb des eben genannten Zeitlimits zu erreichen. Die Grafik wurde ansprechend umgesetzt, die Steuerung reagiert ausreichend präzise. Eine Frechheit nur, dass das simple Spiel zum Vollpreis angeboten wird und High-Scores nicht mal Batterie-gespeichert werden. Folglich ist es für euch unmöglich, Freunden in aller Welt den Beweis zu erbringen, dass ihr wirklich der beste Moorhuhnjäger im Revier seid. CS



Animorphs





▲ Gut kopiert ist ganz zerronnen.

Pokémon nachzuahmen haben schon viele versucht, die meisten sind kläglich gescheitert. Storytechnisch setzt *Animorphs* auf die millionenfach bewährten Aliens, die die Welt erobern wollen. Retter in der Not sind diesmal fünf Teenager, die alle über die Begabung verfügen, sich in jedes Tier zu verwandeln, das sie berühren. Um sich in alle der insgesamt 45 Tiergestalten morphen zu können und sich deren Fähigkeiten zu Nutze zu machen, müsst ihr dem jeweiligen Tier jedoch erst einmal begegnen und es in einem *Pokémon*-ähnlichen Kampf zähmen. Klingt alles ganz spannend? Ist es aber nicht! Extrem öde sind außer der fehlenden Batterie-gestützten Speicherfunktion die Unausgegorenheit vieler Details und die ständigen Kämpfe, die sich oft nur nach dem Trial-and-Error-Prinzip gewinnen lassen. Meiden! CS



Blade





▲ Blade lässt die Bad Boys tanzen.

Zeitgleich mit der PS-Gemeinde dürft ihr nun auch auf GBC den coolen Vampirjäger spielen. Anders als bei den Genrekollegen *Mutant Wars* und *Batman* absolviert ihr Level in *Blade* in beliebiger Reihenfolge. Sie unterteilen sich meist in drei Kategorien: einen Schusswechsel, in welchem Gegner im Moorhuhnverfahren durchsiebt werden müssen, einen Kung-Fu-Part, in dem ihr primär mit Händen und Füßen kräftig austeilt, und einen Schwertkampf-Part, in welchem ihr fiese Endbosse zum Duell herausfordert. Habt ihr eine Stage gemeistert, gibt's Kohle, die ihr zur Verbesserung von Blades Fähigkeiten und Ausrüstung ausgeben dürft. Fazit: Actionlastige, aber gradlinige Beat'em-Up-/Shot'em-Up-Mischung mit vielschichtiger Steuerung und detaillierter Grafik. CS



Tom & Jerry





▲ Jerry will Tom's Käse stehlen.

Tom & Jerry's zweites GameBoy-Abenteuer ist weniger überzeugend. Als Kater Tom oder Maus Jerry müsst ihr pro Level eine bestimmte Anzahl herumirrender ChuChus (kleiner Spaß, will sagen: Mäuse) aufsammeln und zu eurem Katzenkorb beziehungsweise eurem Mäuseloch transportieren. Gespielt wird alleine gegen die CPU oder mit einem Link-Kabel gegen einen anderen menschlichen ChuChu-Sammler. Gewonnen hat jeweils derjenige, der zuerst die vorgegebene Zahl Mäuse in Sicherheit gebracht hat. Verschiedene Items erwarten ihren gezielten Einsatz: Käseecken dienen als Maus-Lockmittel, Töpfe und Bratpfannen werden zu gefährlichen Waffen. Die Grafik flackert trotz überschaulicher Spielszenarien öfter mal. Fazit: Im Zweispieler-Modus ganz nett, alleine schon nach kurzer Zeit langweilig. CS



Batman of the Future




▲ Bei Batman gilt die Devise: Erst schlagen (links), dann fragen (rechts).

Batman of the Future ist vielleicht das Spiel, das *X-Men: Mutant Wars* hätte werden sollen. Ihr schlüpft in die Rolle von Batman, wie ihn seine Fans aus den DC-Comics kennen, und versucht die finsteren Machenschaften des Jokers und seiner scheußlichen Schergen zu vereiteln. Im Gegensatz zu *Mutant Wars* ist ein Kneifen oder Wegrennen vor herannahenden Gegnerscharen nicht möglich. Nein, Batman steht seinen (Fleder-)Mann und muss erst jeden Feind-verseuchten Levelabschnitt restlos säubern, bevor's zum nächsten weiter geht. Gute Dienste leisten ihm dabei diverse Bat-Gadgets wie etwa Düsenstiefel oder ein sehr effektiver Kampfstock. Handling und Gameplay gefallen, ständig generierte Passwörter sorgen für schnelles Voranschreiten. Womit wir auch beim größten Manko wären: Viel zu schnell ist alles vorbei. CS



Inspector Gadget




▲ Abtauchen is nich: Gadget's Ballonjacke hält ihn zu jederzeit über Wasser.

Alarmstufe Rot für Inspector Gadget und seine Freunde: Erzfeind Dr. Claw hat mal wieder einen teuflischen Plan ausgeheckt, der vorsieht, den gesamten Planeten mit aggressiven Kakteen (!) zu überziehen. Um diese Katastrophe abzuwenden, kombiniert ihr wie im Klassiker *Lost Vikings* die Fähigkeiten der drei Hauptfiguren. Während Gadget über die meiste Lebensenergie verfügt und am effektivsten Gegner plättet, kann seine Hacker-Nichte Penny als Einzige im Team tauchen und Computerterminals anzapfen. Hund Brain dagegen ist Meister des Doppelsprungs und zwängt sich elegant durch Tunnel und Felsspalten. Wie bei fast allen Ubi-Soft-Jump'n'Runs stimmt auch hier die Technik: bunte Grafik mit phantastischen Animationen, präzise Steuerung und brauchbarer Sound. Macht zusammen: vier Sterne deluxe. CS



MTV Sports: Ultimate BMX




▲ Wer hier einmal den Dreh raus hat, lässt nicht so schnell wieder locker.

Während Dave Mirra und Matt Hoffmann auf den TV-gebundenen Konsolen für BMX-Fieber sorgen, bringt THQs Lizenzpate TJ Lavin auf GBC die Federgabeln zum Quietschen. Neben seiner Wenigkeit stehen noch fünf weitere BMX-Cracks zur Auswahl, die sich jeweils in den Eigenschaften Geschwindigkeit, Agilität, „Hackenschlagen" und Ausdauer unterscheiden. Im Übungsmodus macht ihr euch mit den verschiedenen Moves vertraut, um anschließend im Wettbewerbsmodus wertvolle Preisgelder einzusacken, mit denen ihr wiederum wichtige Equipment-Upgrades (bessere Reifen, griffigere Bremsen & Co.) finanziert. Die Steuerung geht schon nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über und sorgt in Kombination mit der sehr flüssigen, toll animierten Grafik und der guten Beschallung für gehobenen Spielspaß. CS



Tony Hawk's Pro Skater 2




▲ Georg Grinch grindet galant große Geländer geradeaus gen Gullideckel.

Egal, ob PS, N64 oder DC – auf allen Systemen war *Tony Hawk 1* der Hit. Nur die GBC-Version konnte den hohen Standard nicht halten. Activision scheint aus den Fehlern gelernt zu haben. Konntet ihr euch damals lediglich in verschiedenen Half-Pipes und Rennstrecken austoben, findet ihr euch nun in sieben weitläufigen, mal seitwärts und mal von oben dargestellten Skate-Parks wieder. Pro Park müssen vier Aufgaben erfüllt werden (etwa Buchstabensymbole aufsammeln oder Grind auf Taxis ausführen), um das nötige Kleingeld für bessere Boards beziehungsweise den Zutritt zu anderen Parks zu erhalten. Nervig ist, dass das Spiel nicht anzeigt, wie viele Schritte einer Aufgabe man bereits bewältigt hat. Steuerungstechnisch hat Entwickler Natsume auch noch nicht das Niveau der Heimkonsolen-Versionen erreicht. Dennoch, der Spielspaß wurde klar gesteigert. CS



Tom & Jerry – Der Maus-Angriff




▲ Was schwimmt denn da im Glas?

Kaum weihnachtet es wieder, haben die Comic-Spielumsetzungen Hochsaison. Tom & Jerry müssen diesen Monat gleich zweimal ran. In Ubi Softs *Maus-Angriff* spielt ihr Nagetier Jerry, dessen fünf beste Freunde vom bösen Tom gekidnappt wurden. Befreien könnt ihr sie nur, wenn ihr pro Level einen Levelboss plättet. Der Weg dorthin ist jedoch ein steiniger, zumal sich viele Levelsbschnitte nur unter Einsatz diverser Gegenstände, die ihr euch in unterschiedlichen Minispielen (Tortenwerfen, Verschiebepuzzle etc.) verdient, passieren lassen. Tellerstapel wollen mit Minibomben gesprengt werden, mit einer Silvesterrakete katapultiert ihr euch auf den Küchentisch. Präsentation und Geräuschkulisse gefallen. Für die Jüngeren ist es leider zu schwer. CS



X-Men: Mutant Wars




▲ Gambit schießt mit Karten um sich.

Schon *X-Men: Mutant Academy* war nicht der Titel, den man unbedingt zu Weihnachten verschenkt. Ein ähnliches Schicksal ereilt nun das nächste X-Men-GBC-Spiel. Das Spielprinzip ist genauso simpel wie eintönig. Als einer von fünf X-Men (während des Spiels kann beliebig gewechselt werden) prügelt und ballert ihr euch im *Final Fight*-Stil durch neun austauschbare Stages. Ein Spaß, der kaum zwei Stunden andauert. In vielen Leveln gelangt ihr nach dem Aufsammeln des Level-Keys durch stures Nach-rechts-Laufen problemlos zum jeweiligen Endgegner. Einmal durchgespielt, bleibt euch nur noch der super-innovative Fight-Modus, in dem ihr alle Endgegner nacheinander noch mal besiegen müsst. Braucht kein Mensch! CS



MTV Sports: PureRide

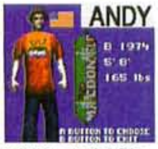



▲ Die Grafikengine vermittelt ein ungewöhnliches 3D-Erlebnis.

Mit *Pure Ride* hat sich THQ auf der PlayStation einen guten Namen gemacht. Jetzt geht die GBC-Version an den Start. Vier Boarder, ebenso viele Bretter und drei Spielmodi stehen zur Auswahl. Rookies absolvieren erst einmal ein paar Traingseinheiten, während Fortgeschrittene gleich die MTV-Tour beziehungsweise die Pure-Ride-Tour in Angriff nehmen. Geboardet wird wie beim GBC-typischen Rennspiel aus einer Art Pseudo-3D-Perspektive. Insgesamt verfügt ihr über ein mehr als 20 Tricks starkes Move-Repertoire. Die Ausübung des Letzteren gestalt sich allerdings recht umständlich und erfordert viel Geduld und Einarbeitung. Wie bei den anderen MTV-Sports-Titeln hätten wir uns auch für *Pure Ride* einen Zweispieler-Modus gewünscht. CS



MTV Sports: Skateboarding

▲ Hier seht ihr einen 360 Grad Kickflip.

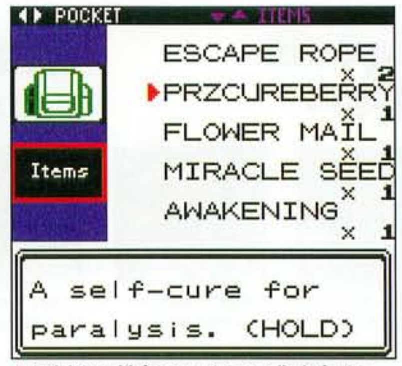
Nach einem passablen Auftritt auf PlayStation setzt Skate-Profi Andy McDonald seine virtuelle Laufbahn nun auf Nintendos 8-Bit-Winzling fort. Ihr wählt zwischen Andy und drei anderen Szene-Stars und kämpft euch in drei Meisterschaften von einer der 18 internationalen Skate-Arenen zur nächsten. Das Missionsdesign ist abwechslungsreich: Mal muss ein Hindernis-Parcours vor Zeitablauf gemeistert werden, mal gilt, es eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen, mal müssen bestimmte Objekte gefunden und berührt werden. Lob verdienen die butterweich scrollende Grafik und die gelungene Animation der Spielfigur. Schade nur, dass es keinen 2-Spieler-Modus gibt und der Schwierigkeitsgrad so hoch angesetzt ist. CS

PWD

SGB ✗ GB ✗ GBC ✓	Grafik: / Sound:
Hersteller: THQ	
Schwierigkeit: 7	
Genre: Trendsport	SPIEL SPASS



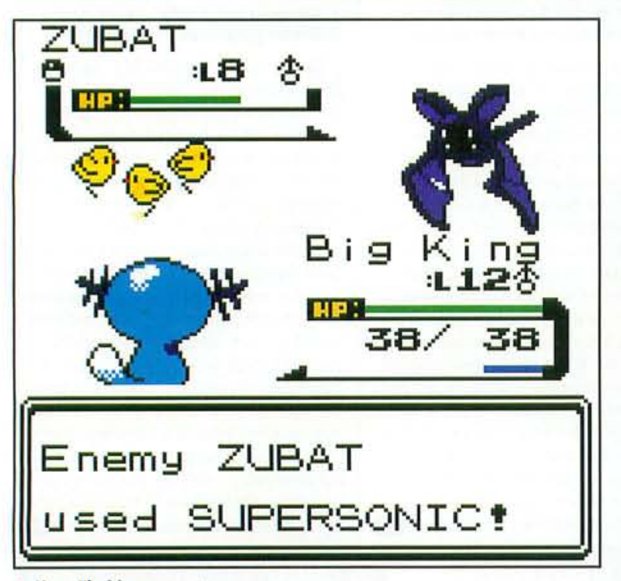




▲ Pokémon dürfen nun Gegenstände in der Hand halten (HOLD) und diese bei Bedarf automatisch einsetzen.



▲ Besitzt eines eurer Pokémon die Fähigkeit „Headbutt", könnt ihr den Baum durchschütteln – mit Glück fällt ein Pokémon herunter.



▲ Neu: Ein blauer Balken unter dem grünen HP-Balken zeigt den Erfahrungspunktfortschritt an. Ist er vollständig gefüllt, erreicht euer Pokémon den nächst höheren Level.



▲ Mit der Time-Capsule-Maschine importiert ihr Pokémon aus den Vorgängern.

▲ Mittels der bequemen Suchfunktion findet ihr Pokémon nun schnell im Pokédex wieder.

Pokémon Gold & Silber

Mitte Oktober frohlockte eine ganze Nation von Poké-Trainern: Nintendo veröffentlichte in den USA zwei neue Versionen ihrer Goldesel-Software.

Es kam, wie es kommen musste: *Pokémon Gold* und *Silber* (in den USA über 600.000 Mal vorbestellt) schnellten nach dem Verkaufsstart innerhalb kürzester Zeit an die Spitzenpositionen der amerikanischen GBC-Charts.

Wenn Big N damit protzt, von *Pokémon Gold* und *Silber* bis März nächsten Jahres zehn Millionen Stück (!) abzusetzen, ist das in Anbetracht der Spielspaß-Stunden, die jedes der 16-Mbit-Module bietet, eine äußerst realistische Schätzung. Die Edelmetall-Editionen sind mit so vielen neuen Features vollgestopft, dass es uns schwer fällt, alle lückenlos aufzuzählen.

Gravierendste Neuerung ist sicher eine modulinterne Echtzeituhr. Einmal eingestellt, seht ihr euch mit realistischen Tag- und Nachtzyklen konfrontiert, die das Spielgeschehen in vieler Hinsicht beeinflussen. So lassen sich beispielsweise eine Reihe von Pokémon wie das Vogel-Viech Hoothoot nur nachts einfangen. Bestimmte Events finden nur an speziellen Wochentagen statt, etwa ein Käfer-Fangturnier, das nur dienstags, donnerstags und samstags veranstaltet wird.

Doch damit längst nicht genug: In der Rolle eines Jungen namens Gold, Hiro, Taylor oder Karl, der wie sein Vorgänger Ash weltbester Pokémon-Trainer werden möchte und dazu im Dienst der Poké-Forschung unterwegs ist, bereist ihr ein komplett neues Land namens Johto. Ihr duelliert euch mit acht taufrischen Arenaleitern und den acht aus dem Vorgänger bekannten, werdet wie damals von einem hinterhältigen Rivalen belästigt und stellt euch der großen Herausforderung: einen nunmehr über 250 Exemplare umfassenden Pokédex zu vervollständigen. Das bedeutet für euch, alle Pokémon der vorherigen Versionen und 100 weitere Monsterchen mittels Pokéball einzufangen und anschließend zu trainieren, zu pflegen, zu tauschen und zu entwickeln. Ja, sogar virtuelle Fortpflanzung ist jetzt ein Thema, zumal sehr viele Pokémon nun in männlicher und weiblicher Ausführung existieren – *Dragon Quest Monsters* anyone?

Mit der Zeit gehen

Wie es sich für einen modernen Videospielhelden gehört, stürzt sich euer Alter Ego nun auch nicht mehr ohne Mobiltelefon ins Abenteuer. Er freut sich über Trainer-Rivalen, die ihn per Handy zu einer Revanche herausfordern und schätzt die Möglichkeit, „bei Muttern" zu Hause durchzuklingeln. Neben dem besagten Handy enthält eurer Pokégear außerdem ein Radio. Damit hört ihr Musik oder empfangt fast immer und überall diverse Sender, unter anderem eine Wissenschafts-Sendung von Professor Eich.

Zur Optimierung von Bedienung und Übersichtlichkeit ist euer Rucksack nun in verschiedene Kategorien aufgeteilt, der Pokédex besitzt mittlerweile eine Such- und Sortierfunktion und auch vom Drucker kann wieder intensivst Gebrauch gemacht werden. Selbst die Unterstützung des Infrarot-Ports wurde nicht vergessen: Diverse Gegenstände aus dem Spiel können mit anderen Spielern getauscht werden. Wer das neue Pokémon Pikachu Pedometer besitzt (in Deutschland noch nicht erhältlich), tauscht erlaufene Watt gegen spezielle Items.

Wie nicht anderes zu erwarten, gibt's volle Abwärtskompatibilität zu *Pokémon Blau*, *Rot* und *Gelb* – das Importieren hochgezüchteter Pokémon ist jedoch der Fairness halber erst ab einem bestimmten Punkt im Spiel möglich. Optisch und akustisch wurde natürlich auch etwas gefeilt – technische Quantensprünge solltet ihr allerdings nicht erwarten.

Fazit: Größer, dicker, satter, lecker! *Pokémon Gold* und *Silber* übertrumpfen ihre Vorgänger in jeder Hinsicht und sind für alle Poké-Fans ein absoluter Pflichtkauf. CS

Shortcut

- 100 neue Pokémon, acht neue Arenaleiter
- reale Tag- und Nachtzyklen durch modulinterne Echtzeituhr
- Pokémon können sich nun fortpflanzen
- sehr viele kleine Detailverbesserungen
- komplett abwärtskompatibel
- ☹ Präsentation nicht State of the Art



MINI-ABO

TESTET PSM2 IM MINI-ABONNEMENT!

3 Ausgaben für nur 12 Mark.



PSM2 - Alles über PS2 • PS1 • DVD Das 100% unabhängige Magazin

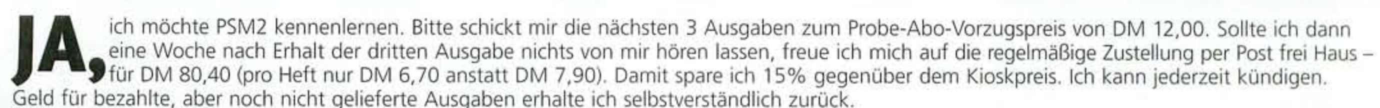
Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:
Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138

PSM2 DEINE ABO-VORTEILE

- **PSM2** informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2** kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2** und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis



BESTELL-COUPON



JA, ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CVI01

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

future VERLAG Medien mit Leidenschaft

Live dabei: In 72 Stunden ist Weltuntergang



Majora's Mask über alles, oder wie? Na ja, könnte man wohl sagen ... Pünktlich zum Verkaufsstart präsentieren wir euch diesen Monat Teil eins unserer Komplettlösung. Nicht ganz so illustriert wie ein Spieleberater, dafür aber auch lange nicht so teuer. Die folgenden Seiten sollten euch über die holprigsten Stolpersteine hinweghelfen. Denkt daran, regelmäßig euren Spielstand zu sichern und genügend Zeit für die kniffligen Labyrinthe mitzubringen. Von meiner Seite aus wünsche ich gute Unterhaltung.

Cheat-Wizzard

Alexander Olma
alexander.olma@future-verlag.de

N64

The Legend of Zelda

Unruh-Stadt

Auf ins Abenteuer: Drei Tagen verbleiben, um Horror-Kid aufzuspüren und den Weltuntergang – erstmals – abzuwenden. Nachdem ihr von eurem Schlachtross Epona gefallen seid und durch einen bösen Zauberspruch als Deku-Kind herumwatscheln müsst, geht's nun erst einmal in der Stadt auf Erkundungstour. Zur Orientierung hilft eine Karte, die ihr für fünf Rubine günstig von der Elfe im nördlichsten Teil bezieht. Mit dem vollen Durchblick ausgestattet, sucht ihr nun das Gewässer im südwestlichen Teil der Stadt auf. Hier fangt ihr mit einem gezielten Sprung eure erste Fee, die selbstverständlich sofort zur Feen-Quelle gebracht wird.



▲ **Diesem Kollegen müsst ihr die Deku-Blume streitig machen – am besten mit der Mondträne.**

Die große Fee lehrt euch daraufhin den sogenannten Blasen-Schuss. Dieser kommt auch sofort zum Einsatz: Beim Kartenverkäufer, dem ihr die Stadtkarte zu verdanken habt, spielt ein kleiner Junge mit einem Ballon. Zerschieß diesen und haltet ein kleines Pläuschchen mit dem Wicht. Daraufhin startet ein Versteckspiel mit dem Jungen und seinen vier Freunden. Genau einen Tag habt ihr Zeit, die Kids aufzuspüren. Zwei von ihnen befinden sich in dem Gebiet, in dem ihr gerade steht; einer im ganz linken Abschnitt der Stadt (Shopping-Viertel); und die beiden anderen tollen auf der ganz rechten Seite bei den zwei Akrobaten herum. Wenn ihr die fünf Racker eingefangen habt, gibt's ein fünfstelliges Passwort, das euch den Zugang zum Tunnel eröffnet. Überquert das Wasser, killt die Skulltula, zerschießt den Ballon und klettert die Leiter hinauf. Werft einen Blick durchs Teleskop und zoomt auf Horror-Kid, der auf einem Dach sein Unwesen treibt. Als Belohnung gibt's die Mondträne – außerhalb des Observatoriums zu finden. Diese ist an den Deku auf der Powerblume nahe des Glockenturms weiterzugeben. Als Gegenleistung bekommt ihr eine Land-Urkunde sowie den Platz auf der Blume angeboten. Am dritten Tag benutzt ihr diese Blume, um euch auf den Kirchturm zu katapultieren. Beim bevorstehenden Kampf gegen Horror-Kid genügt ein Blasen-Schuss, um diesen in die Knie zu zwingen. Schnell die fallengelassene Okarina eingesammelt und das Lied der Zeit geträllert.



▲ **Versteckspiel: Spürt die kleinen Racker einmal als Deku-Junge und einmal als Link auf.**

Zurück in der Zeit

Euren Erfolg präsentiert ihr selbstverständlich sofort dem gestressten Masken-Händler. Als dieser bemerkt, dass ihr die Okarina zurückerobert habt, bringt er euch seinen Song, das Lied der Befreiung, bei. Dieses verwandelt euch zurück in Link. Mit eurem Schwert bewaffnet, lassen euch jetzt die Wachen des Dorfes passieren. Doch es gibt noch einige Unteraufgaben zu erledigen, bevor ihr euch außerhalb der Stadt vergnügen dürft. In der ersten Nacht geht's zu den Jongleuren, bei denen ihr eine frei fliegende Fee einsammelt. Die große Fee an der Feen-Quelle gibt euch dafür eine weitere Maske, die ihr selbstverständlich in euer Repertoire aufnehmt. Als nächstes wandert ihr erneut zum südwestlichen Gewässer, an dem ihr schon die erste Fee einfangen konntet. Ausschließlich bei Nacht erhaltet ihr hier von einem alten Mann die Buruu-Maske. Mittels des Zeit-Kompressions-Liedes (C-Rechts, C-Rechts, A, A, C-Unten, C-Unten) begebt ihr euch nun wahlweise zwölf Stunden vorwärts.

Am dritten Tag verlasst ihr nun endlich das Dorf. Richtung Westen führt die Milchstraße genau zur Romani Ranch. Auf dem Weg dorthin betätigt ihr mittels eines Schwertschlages die Eulen-Statur. Später erhaltet ihr die Sonate des Erwachens, die euch zwischen den im ganzen Land verteilten Steinfiguren hin- und herspringen lässt. Doch so weit sind wir noch lange nicht. Zunächst einmal setzt ihr euch die Burru-Maske auf, und marschiert im Hühnergehege auf und ab. Die kleinen gelben Küken finden daraufhin bald Anschluss an euren Marsch und verwandeln sich in



▲ **Am dritten Tag hat der Steinmetz endlich den massiven Felsbroken aus dem Weg geräumt und ihr könnt zur Romani Ranch vorstoßen.**



▲ **Verabreicht Kotake die rote Medizin, und ihr erhaltet eine Bootstour gratis.**

große Hühner. Vom Hühner-Freak unter dem Baum erhaltet ihr nach der absolvierten Aufgabe die Hasen-Maske. Sie lässt euch schneller laufen und weiter springen. Zurück in der Stadt besucht ihr abermals den Ballon-Jungen. Spielt diesmal das Versteck-Spiel als Link mit ihm und seinen Freunden. Nach einer erfolgreichen Suche (alle Jungen befinden sich an den bekannten Positionen) erhaltet ihr das Notizbuch. Alle Mini-Quests mit Uhrzeit und weitere Tipps werden hier gespeichert.

Die Sümpfe

Um in die matschigen Sümpfe zu gelangen, nehmt ihr den südlichen Ausgang der Stadt. Dort angekommen, versucht nicht, am Octopus-Monster vorbeizukommen. Geht lieber auf direktem Weg zum Höhleneingang hinter der höher gelegenen Hütte. Dort trefft ihr auf einen Affen, der mit euch eine wilde Hetzjagd durch den Wald unternimmt. Mittels der Hasen-Maske schließt ihr schnell zu dem flinken Wicht auf. Am Ende des Rennens findet ihr Kotake, das verletzte Geier-Weibchen, alleine im Wald liegen. Sie braucht Medizin, die ihr aus der höher gelegenen Hütte von Koume besorgt. Liefert euch ein erneutes Affenrennen, verabreicht Kotake die rote Medizin und erhaltet dafür den Freischein für eine Bootstour. Sprecht einfach mit Kotake (im kleinen Verkaufseck in der "Medizin-Hütte") und ihr erhaltet eine Kamera und einen Freifahrtsschein. So passiert ihr ohne Probleme den Octopus. Steigt an der ersten Haltestelle aus und betretet als Deku-Junge das Deku-Dorf.

Das Deku Dorf

Sprecht als Erstes mit dem Deku-König und knipst danach ein Foto von ihm. Bei Koume erhaltet ihr für diesen Schnappschuss zur Belohnung ein Herzteil. Doch bevor ihr euch auf den Rückweg begebt, dauert es noch ein kleines Weilchen. Sprecht zunächst mit dem eingesperrten Affen, verlasst den Raum und begebt euch zu den beiden Räumlichkeiten links und rechts im Deku-Dorf, auch hier ist ein Herzteil versteckt. Um jedoch im Spiel voranzukommen, findet das Loch im Boden, in dem ihr die magischen Bohnen erwerben könnt. Für zehn Rubine eignet ihr euch das ovale Gemüse an. Nun geht's zurück zum Eingang des Deku-Dorfes. Wenn ihr aus dem Dorf herauskommt (Blick vom Dorf weg) hüpft als Deku-Junge links über die Seerosen. Habt ihr wieder festen Boden unter den Füßen, pflanzt im vorgefertigten Loch eure Bohne ein. Wartet jetzt, bis es anfängt zu regnen, oder begießt das zukünftige Riesengewächs mit Wasser aus eurer Flasche. Die gewachsene Pflanze bringt euch zu der höhergelegenen Ebene. Katapultiert euch von Deku-Blume zu Deku-Blume, bis ihr den Eingang einer Höhle erreicht habt. Betretet sie, sprecht mit dem Affen und lernt durch das Zeigen eurer Okarina den Eulen-Song. Nun geht's zurück zum Eingang des Deku-Dorfes. Wiederum springt ihr nach links (Blick vom Dorf weg), bis ihr nach einigen Seerosen einen kleinen Vorsprung erreicht. Folgt nun den Power-Blumen und landet beim Wasserfall. Benutzt eure Okarina vor dem Stein und lernt die Sonate des Erwachens. Springt weiter und betretet die nächste Arena. Haltet das Gleichgewicht auf den schmalen Holzpfeilern, tötet ein paar Gegner und erreicht die Plattform in der Mitte des Raumes. Betätigt die Eulen-Statur





▲ **In dieser Nische holt ihr euch nach einer erfolgreichen Rettungstour euren Preis ab.**

und spielt als Deku-Link die Sonate des Erwachens genau auf der markierten Fläche der Plattform.

Wasserfalltempel

Springt zum freigelegten Eingang des Labyrinthes. Passiert den ersten Raum mittels der Deku-Blumen. Im nächsten Raum geht ihr die Rampe hinunter, lasst die verschlossene Tür links liegen und überquert mit Hilfe der Seerosen das Wasser. Im nächsten Raum erhaltet ihr den benötigten Schlüssel für die verschlossene Tür. Zuvor könnt ihr noch durch die nördliche, noch nicht geöffnete Tür schreiten und im Kampf gegen drei Schildkröten die Labyrinth-Karte erobern. Mit einer Bombe im Gepäck dreht ihr die Biester auf den Rücken. Danach folgen zwei, drei schnelle Schwerthiebe und ihr geht erfolgreich aus diesem Duell hervor. Nun geht's zurück zur verschlossenen Tür, bei der ihr euren neu erlangten Schlüssel einsetzt. Drückt den sperrigen Block im nächsten Raum einfach ein Feld nach vorne. Wechselt danach auf die andere Seite und schiebt den Block wieder zwei Felder zurück. Mit einem Deku-Stock befördert ihr nun das Feuer der einen Fackel zur anderen Seite des Raumes, um dort die zweite anzuzünden. Der sich jetzt öffnende



▲ **Eine Identitätsfrage: Nur als Deku-Junge lassen euch die Wachen passieren.**



▲ **Auf dieser Platform müsst ihr die Sonate des Erwachens trällern.**



▲ **Nur mit der Lupe könnt ihr unsichtbare Objekte entdecken. Hier ist es die versteckte Leiter zum Schrein.**



▲ **Unter dieser Eis-Säule verbirgt sich eine heiße Quelle. Füllt eure Flasche mit heißen Wasser und taut die eingefrorenen Goronen wieder auf.**

Raum hält für euch den Kompass bereit. Einzige Vorraussetzung: Knipst allen Gegnern das Licht aus, um dieses begehrte Objekt zu erhaschen. Nachdem ihr den Kompass erhalten habt, verlasst den Raum und zündet an der ersten brennenden Fackel erneut einen Deku-Stock an. Rennt die Treppen hoch (optional mit Hasen-Maske), absolviert die Sprungpassagen und setzt das Spinnennetz mit Hilfe des brennenden Deku-Stabes in Brand. Folgt dem Weg, beseitigt alle Gegner und zündet alle drei Fackeln im hintersten Raum an. Meistert erneut die Sprungpassagen und ihr gelangt zum Mini-Boss-Fight. Dieser erweist sich als kein großes Hindernis: Visiert den Widersacher mittels des Z-Triggers an und verabreicht ihm einige Schwerthiebe. Nach bestandener Prüfung erhaltet ihr aus der Schatztruhe den Bogen. Dieser kommt auch gleich zum Einsatz: Wenn ihr den Mini-Boss-Raum verlassen habt, schießt in das kleine gegenüberliegende Auge an der Wand, um euch den Weg zur anderen Seite zu ebnen. Der nächste Mini-Endgegner wartet auf euch. Zuerst verpasst ihr diesem als Deku-Junge drei Blasen-Schüsse. Nachdem er sich seinen Schildkröten-Freund zur Hilfe gerufen hat, geht es in die zweite Runde. Entweder ihr wartet, bis euer stürmischer Widersacher gegen eine Wand prallt und sprengt ihn dann mit ein paar Bomben in die Luft, oder ihr springt aus einer Deku-Blume, wenn er direkt über euch hinwegfegt. Ist der Feind erst einmal ohne Reittier, nehmt ihr diesen Fiesling mit dem Bogen ins Visier. Nicht ganz leicht, aber als Belohnung erhaltet ihr den großen Schlüssel. Bevor ihr jedoch zum finalen Endgegner vordringen könnt, müsst ihr im Raum mit der großen Pflanze zwei Fackelständer mit eurem Bogen in Brand setzen. Dazu schießt ihr durch das Feuer einer Fackel in eine noch nicht brennende Fackel – einmal sogar von der großen drehenden Pflanze aus.
Bis zum Endboss ist es jetzt nicht mehr weit. Im vorletzten Raum habt ihr ein Schalterrätsel zu absolvieren. Hierzu klettert ihr auf die linken Felsvorsprünge und aktiviert den sich auf der rechten Seite befindlichen Schalter mittels eines gezielten Pfeilschusses. Über die nicht mehr brennenden Fackeln hüpft ihr nun Richtung Oberbösewicht Odoruwa. Eine wirkliche Taktik gibt es für diesen Boss leider nicht. Weicht einfach bestmöglichst aus und verwundet den Koloss zum richtigen Zeitpunkt. Wart ihr siegreich, dürft ihr einen neuen Song in eurem Repertoire begrüßen. Verstaut die befreite Prinzessin in einer leeren Flasche und bringt sie dem Deku-König. Nachdem ihr die Glückwünsche und Danksagungen eingeheimst habt, verlasst ihr das Deku-Dorf und springt über die Seerosen, die euch zur rechten Seite (Blick vom Dorf weg) über das Wasser führen. Beim Wettrennen in der Höhle könnt ihr die Schweins-Maske gewinnen. Wenn ihr übrigens alle Feen im Labyrinth eingesammelt und zur Feen-Quelle in der Unruh-Stadt gebracht habt, erhaltet ihr eine neue Schwertattacke.

In der Unruh-Stadt beginnt auch euer nächstes Abenteuer. Verlasst die Stadt Richtung Westen, platziert Link direkt auf die blaue Mauer vor euch und schießt zwei Pfeile auf die gigantischen Eiszapfen, die über dem Höhleneingang hängen. Nun geht's runter in den Canyon und den Weg auf der gegenüberliegenden Seite empor, bis ihr das Gebiet namens Death Mountain erreicht habt. Große Schneebälle sprengt ihr mit euren Bomben aus dem Weg, bei Gegnern und kleinen Schneehaufen hilft immer noch das Schwert am besten. Findet den richtigen Ausgang, der euch zum Goron-Dorf führt. Ihr erkennt ihn an den vielen Brücken. Im Dorf angekommen, stattet der Eule einen Besuch ab. Sie sitzt auf einem Holzpfeiler nahe eines Abgrundes. Das Federvieh weist euch den Weg über viele unsichtbare Plattformen – orientiert euch an den liegengebliebenen Federn. In der Höhle erhaltet ihr die Lupe, mit der ihr nun sogar die versteckten Plattformen sehen könnt. Wieder heil auf der anderen Seite angekommen, erwartet euch ein unsichtbarer Geist, der wiederum nur mit eurem neuen Item zu erkennen ist. Folgt ihm und klettert mit der versteckten Leiter den Berg hinauf. In der höher gelegenen Höhle angekommen, trällert ihr das Lied der Befreiung, um vom Geist die Goron-Maske zu erhalten. Unter dem Stein in der Mitte des Raumes befindet sich außerdem ein heiße Quelle. Zieht den Stein zur Seite und füllt eure Flasche mit dem heißen Wasser. Zuerst wird der Goron direkt vor der Höhle aufgetaut. Danach füllt ihr erneut eure Flasche auf und geht links in den Abschnitt mit den vielen Brücken und Wölfen. Unter einem der großen Schneebälle ist eine Goron-Lady versteckt, die ihr natürlich auch auftaut. Falls der Weg von



▲ **Nur die ersten Töne des Lullaby-Liedes lassen den kleinen Schreihals verstummen – euren Ohren tut's gut!**



▲ **Des Goron's Atem stockt, wenn euer Lullaby-Lied in der Winterlandschaft rockt. Anschließend geht es auf in den Snowhead Dungeon.**

der Quelle zur Frau zu weit ist (das Wasser kühlt recht schnell ab), taut einfach zuerst den Eisblock über dem Bodenloch auf. Hier befindet sich eine weitere Quelle. Sind die Lebenskräfte der Goron-Frau erweckt, sprecht sie als Goron-Link an. Danach geht's zurück zum Goron-Dorf, in dem ihr auch die Lupe erhalten habt. Ein Goron nahe dem Eingang erzählt euch, wie man die Tür zur Höhle öffnet. Stellt euch direkt davor und drückt A + B (Stampfattacke).

Betretet die Höhle und sprecht mit allen Anwesenden, inklusive des schreienden Babys. Die aufgetaute Goron-Lady bringt euch nun den Anfang des Lullaby-Liedes bei. Spielt dies dem kleinen schreienden Racker vor, und dieser ergänzt das Stück. Außerdem hört er endlich auf zu schreien. Mit dem neuen Song ausgestattet, begebt ihr euch auf den Rückweg. Vorbei an der ersten heißen Quelle gibt es einen Weg, der euch zum Snowhead Dungeon führt. Mit Goron-Link rollt ihr über die Rampen, betätigt noch die Eulen-Statur und spielt dort den Lullaby-Song. Dies stoppt dem gigantischen Goron den Atem und ihr könnt problemlos zum Dunegon passieren.

Snowhead Dungeon

Betretet das Labyrinth, zertrümmert die Eisblöcke und geht durch die rechte Tür. Als Goron-Link rollt ihr nun über die Brücke. Danach verwandelt ihr euch zurück und springt auf die rechte Plattform. Erhaltet im nächsten Raum die Labyrinth-Karte und kehrt um. Springt erneut über die Plattform und betretet durch die nächste Tür den Hauptraum. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes befindet sich die einzige zu öffnende Tür. Nachdem ihr die Tür geöffnet und durchschritten habt, zieht die Blöcke aus der linken Wand und öffnet die dahinterliegende Schatztruhe. Ein kleiner Schlüssel ist euer Preis. Zurück zum Anfang: Im zweiten Raum des Dungeons schließt ihr die verschlossene Tür auf – gebt auf den Wolf acht! Nun packt ihr die Bomben aus: Sprengt die poröse Wand auf der rechten Seite am Ende des Raums und steigt die Treppe hinauf.

Betretet auf der anderen Seite des Raums einen Vorsprung und zerschießt mittels des Bogens die an der Decke hängenden Eiszapfen. Habt ihr alle getroffen, startet eine Hüpfpartie über die Säulen bis zum riesigen Schneehaufen, der einen kleinen Schlüssel für euch parat hält. Damit verschafft ihr euch Zutritt zu der verschlossenen Tür in diesem Raum. Das nun folgende Rätsel hat es gewaltig in sich: Euer Ziel ist es, durch die Tür auf der anderen Seite des Raumes zu gelangen. Dazu stampft ihr als Goron (A + B) einmal auf die erste Bodenplatte rechts von euch. Danach springt ihr als Link hinüber auf die andere Seite, stampft als Goron auf die zweite Bodenplatte, kehrt um und stampft als Goron auf die hochgefahrene Goldplatte, die euch den Sprung zur anderen Seite erst ermöglicht hat. Jetzt erklimmt ihr als Link nur noch die blaue Plattform und erreicht mit einem gezielten Sprung die Tür, bevor diese erneut verschlossen wird.

Zurück im Hauptraum (nur ein paar Etagen höher) springt ihr als Goron-Link über den ersten Abgrund, rollt die schneebedeckte Schräge hinauf und setzt zum zweiten Sprung über den Abgrund an. Habt ihr diesen geschafft, erreicht ihr den Zwischenendgegner. Dieser teleportiert sich in alle vier Ecken. Weicht schlicht und ergreifend aus, wenn er seinen Eisstrahl einsetzt, und trefft ihn im richtigen Augenblick. Bei Erfolg erhaltet ihr die Feuerpfeile, die jeden Eisblock zum Schmelzen bringen. Verlasst den Boss-Raum und springt hinunter auf den Boden des Hauptraumes. Schmelzt mit Hilfe der Feuerpfeile alle Eisblöcke und betretet die nun freigelegten Räume. In einem dieser Räume – mit sehr vielen zu bewältigenden Plattformen – müssen alle drei Fackelständer entzündet werden, um die verschlossene Tür im gleichen Raum zugänglich zu machen. Geht durch die Tür und stampft mit Goron auf den Bodenschalter. Verlasst nun wieder diesen Raum und geht zur ersten Brücke, über die ihr gerollt seid. Schmelzt alle drei Eisstatuen und steckt den kleinen Schlüssel ein. Danach geht's zurück zu dem Raum, in dem ihr die Karte erhalten habt. Stellt euch auf die Plattform und schießt einen Feuerpfeil auf das Auge schräg über euch. Geht durch die nächste Tür und macht euch auf den langen Weg bis zur Spitze des Dungeons. Tötet die beiden starken Gegner, die euch begegnen. Zwei Räume weiter trefft ihr erneut auf den Mini-Boss. Das gleiche System, nur mit mehr Teleportern erwartet euch. Für einen Sieg erhaltet ihr den Boss-Schlüssel.

Um zum Endboss zu gelangen, müsst ihr jedoch noch einmal ganz nach unten in den Hauptraum. Zerschlagt nun alle blauen Elemente aus der riesigen Säule in der Mitte. Geht ein Stockwerk höher und ihr könnt durch Gorons Rollattacke zum Endboss vorstoßen. Goato ist nicht besonders schwer zu besiegen. Stellt euch in den ausgesparten Eingangsbereich und verpasst ihm in jeder Runde einen Feuerpfeil.

Sollte euch die Magie ausgehen, liegen genug grüne Fläschchen in eurer Reichweite. Der Herzkontainer ist nach erfolgreichem Kampf euer. Wenn ihr alle Feen eingesammelt habt, winkt sogar eine doppelte Magieleiste. AO



▲ **Im ausgesparten Eingangsbereich treffen eure Feuerpfeile mit absoluter Genauigkeit ihr Ziel.**

Wie's läuft ...

Wir freuen uns selbstverständlich über jede eurer Einsendungen. Damit wir eure Tipps jedoch auch wirklich verwenden können, möchten wir euch bitten einige kleine Regeln zu beachten.

1) Wenn ihr uns selbstentworfene (und nur diese können wir auch ausdrucken) Karten schickt, dann achtet bitte darauf, diese nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einzuschicken. Gebt auch auf den Karten immer euren Namen und eure Anschrift an.
2) Denkt bitte immer daran, uns eure Bankverbindung mitzuteilen. Solltet ihr noch keine eigene Bankverbindung haben, reicht selbstverständlich auch die eurer Eltern.
3) Der einfachste Weg ist selbstverständlich, uns die Tipps an untenstehende Adresse zu e-mailen. Von Faxen oder exotisch formatierten Disketten bitten wir hingegen abzusehen.
4) Auch wir im Verlag haben einen Internetzugang. Verzichtet also bitte darauf, Tipps ungetestet direkt aus dem Internet abzuschreiben. Wir können diese ebensowenig verwerten wie abgeschriebene Tipps aus Konkurrenzmagazinen.
5) Spiele, die bereits Jahre zurückliegen oder seit Monaten in jeder erdenklichen Art und Weise durchgekaut wurden, braucht ihr nicht mehr zu erwähnen.
6) Falls ihr uns neben den Tipps auch einen Leserbrief schreibt, dann macht dies bitte auf getrenntem Papier.

Future Verlag
Red. Video Games / Stichwort "Tipps & Tricks"
z.Hd. Alexander Olma
Rosenheimer Str. 145 h
81671 München
bzw. alexander.olma@future-verlag.de



▲ Massenauflauf: Warum mit einem Spieler an den Start gehen, wenn man gleich alle haben kann?


▲Wunde Füße? Probiert die Abfahrt doch einmal im "Running Man"-Mode aus!



▲ Bei *Unreal Tournament* könnt ihr per Cheat alle Level freischalten – probiert's doch mal aus!

PS2

SSX

Passend zum Winter begrüßt uns mit *SSX* nicht nur das richtige Spiel für den frostiges Dezembermonat, nein, auch die entsprechenden Tipps stehen bereits für euch zur Verfügung. Einfach ins Optionsmenü gehen und für den gewünschten Cheat die entsprechende Tastenkombination eingeben. Als Bestätigung vernehmt ihr ein stumpfes Klacken. Gebt ihr den Cheat erneut ein, ist er deaktiviert. Wir wünschen Hals- und Beinbruch.

Maximale Attribute
Haltet L1 + L2 + R1 + R2 und drückt X, X, X, X, X, X, X und □. Alternativ könnt ihr auch L1 + L2 + R1 + R2 halten und ○, ○, ○, ○, ○, X, Δ und □ drücken. Bei der japanischen Version haltet L1 + L2 + R1 + R2 und drückt □, X, X, X, X, X, X und X.

Alle Kurse, Charaktere, Boards und Kostüme
Haltet L1 + L2 + R1 + R2 und drückt ↓, ←, ↑, →, X, ○, Δ und □.

Alle Strecken-Tipps
Haltet L1 + L2 + R1 + R2 und drückt ○, X, ○, X, ○, X, ○ und X. Nun bekommt ihr vor jedem Kurs die komplette *Tipps-und-Tricks*-Liste präsentiert.

"Running Man" Mode
Haltet L1 + L2 + R1 + R2 und drückt □, Δ, ○, X, □, Δ, ○ und X. Hier schnallt euer Boarder sein Brett auf den Rücken und läuft zur Abwechslung einmal die Piste hinunter.



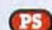
▲ Hilfreiche Tipps erhaltet ihr nach der Cheateingabe vor jedem Rennen.

PS

Alien Resurrection

Bei diesem nicht gerade einfachen Spiel (um es ganz vorsichtig zu umschreiben) sind die passenden Codes doch immer was Feines. Den Cheat-Mode aktiviert ihr aus dem Hauptmenü heraus. Drückt die Tastenkombination ○, ←, →, ○, ↑ und R2.

Ein Cheat-Auswahlmenü erscheint, in dem ihr beispielsweise alle Waffen, unendlich Munition oder einen God-Mode einstellen könnt. Nette Späßchen, damit ihr nicht ständig vom Spiel an der Nase herumgeführt werdet. Außerdem gibt es noch einen so genannten Research-Mode, der durch die Kombination □, ↑, ↓, ○, ← und R1 ausgelöst wird.



Need For Speed: Porsche



Die edlen Designer-Fahrzeuge haben auf der PlayStation bereits schon einige Runden gedreht, doch erst jetzt laufen sie zu unbekannter Höchstform auf. Gebt für die erwünschten Effekte das Codewort bitte als Namen im Create-a-Player-Mode ein.

Schweres Vehikel: **fetherw8**

Im Quickstart befinden sich Cops auf den Strecken : **Fuzzyfuz**

RC-Mode: **Gulliver**

Destruction Derby Mode :**Smash Up**

Rally Mode : **Dakar**

Alle Autos haben die 993-Physik **YraGyraG**

DC

Test Drive: LeMans

Auch bei den Tourenwagenmeisterschaften auf dem langen Le Mans Kurs stellen sich ein paar nette Effekte zur Show, wenn ihr die unten aufgeführten Codewörter als Namen eingebt:

Alle Autos und Strecken (Quick-Start): **TATOO**

Alternative Ladesequenz: **JACKPOT**

Automatischer Gewinn eines Rennens: **FIRSTON**

Weltraumstrecke:1999: **NAIMAR**

Strand Buggy Wagen:**BIGGY1**

1999 Audi Prototyp: **MAYOU**

1999 BMW Prototyp:**POHLIN**

1999 Toyota GT1: PINOU

Hot Dog AutoHOTDOG:**HOTDOG**

Käse Auto:**HOTDOG**

Pizza Auto:**PIZZA**

Raumschiff:**MM1**

Jet: **MM2**

Mad Car :**MM3**

Taxi: **MM4**

Oldtimer Bus : **MM5**

Eiswagen: **MM6**

U-Boot: **MM7**

GBC

Batman of the Future

Passwörter:	
Stage 2:	C91QP13
Stage 3:	Q95OH59
Stage 4:	59S6YPO
Final Stage:	1873J1B

PS2

Unreal Tournament

Auch zu den nicht ganz schonungslosen Deathmatches bei *Unreal Tournament* könnt ihr euch das Leben erleichtern. Zum einen gibt es einen Level Select Cheat und zum anderen den versteckten Charakter Kragoth freizuschummeln.

Damit alle Arenen zugänglich sind, startet ihr ein Spiel und sichert es auf Memory Card. Kehrt ins Hauptmenü zurück und wählt die Option "Resume Game". Markiert das vorher gesicherte Spiel und drückt folgende Tastenkombination: ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓.

Um mit dem versteckten Charaktere Kragoth auf Gegnerjagd zu gehen, drückt im Hauptmenü die nachfolgende Tastenkombination. ○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○. Wenn ihr nun den Multiplayermodus auswählt, steht euch neben den Anfangscharakteren Kragoth zur Auswahl.

PS2

Swing Away Golf

Golfen, eine genauso simple wie unterhaltsame Sportart. Entsprechend der Cheat: Um alle Golfer frei zu schalten, drückt die nachfolgende Tastenkombination im Hauptmenü:
L2, R2, L2, R2, ↑, →, ↓, ←, L1 und R1. Als Bestätigung für die richtige Eingabe gibt's wieder einmal den kleinen Sound.



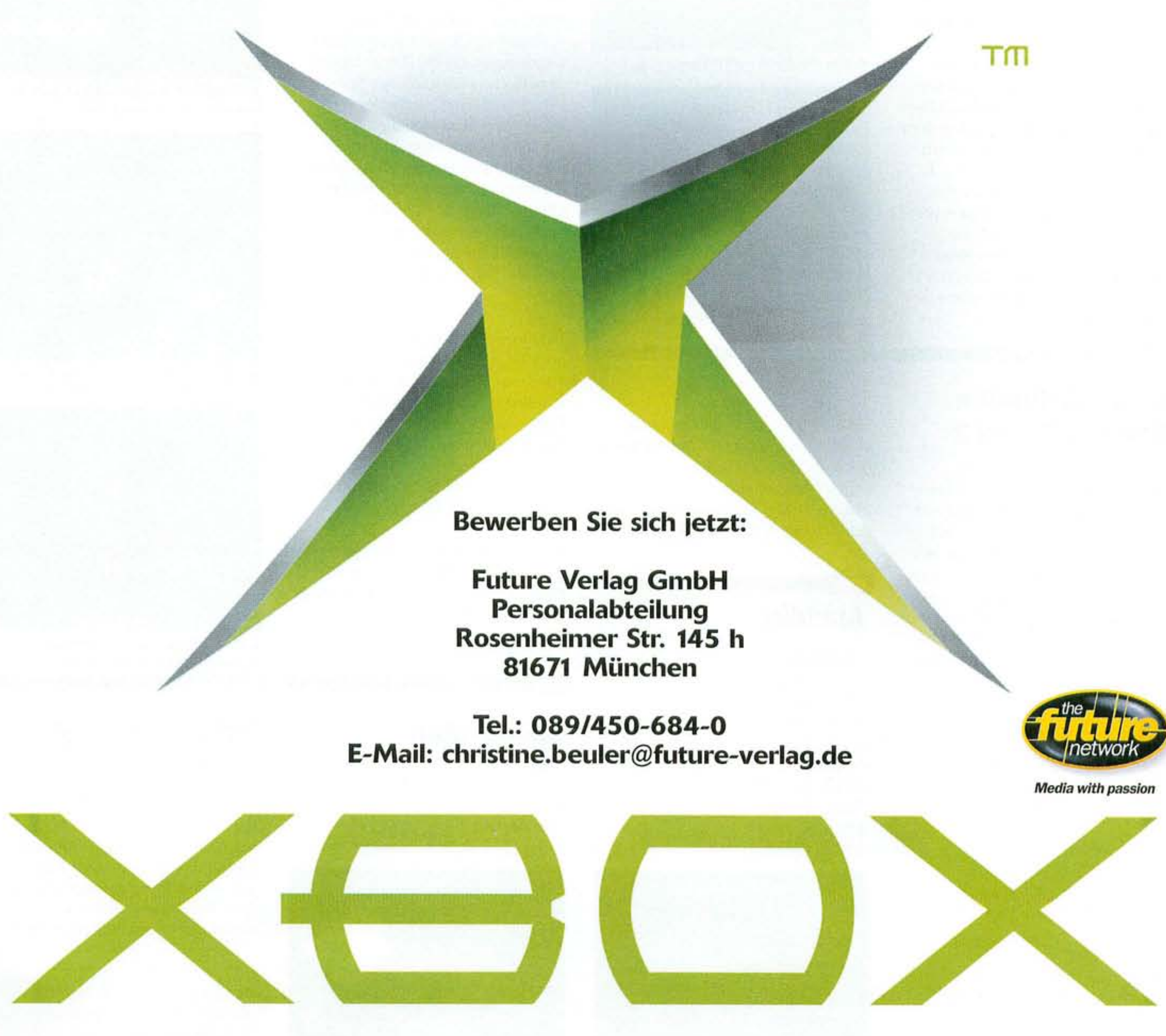
▲ Schwingt den Golfschläger doch auch einmal mit neuen Charakteren.

Seien Sie dabei ...

... beim bislang größten internationalen Zeitschriften-Launch!

Das Future Network hat die weltweite Lizenz zur Herausgabe des offiziellen Magazins zur Xbox, der neuen Microsoft-Konsole erhalten. Dafür suchen wir jetzt ein starkes Team:

Publisher, Chefredakteur, Redakteure, CvD, Layouter, Mediaberater



Das Future Network zählt mit derzeit mehr als 130 Zeitschriften, zahlreichen Internet-Portalen und Lizenzen für 42 Zeitschriften in 30 Ländern zu den schnellstwachsenden Medienunternehmen weltweit. In Deutschland hat sich der Future Verlag als Teil des Future Networks zu einem der wichtigsten Verlage für Computer- und Spielemagazine entwickelt und sich auf die Erschließung neuer Marktsegmente spezialisiert.

PS

Tomb Raider: Die Chronik

Auch Laras fünfter Auftritt in ihrer Tomb Raider Reihe ist wieder einmal nicht ganz leicht geraten. Nur gut, das Core Design auch in Sachen Cheats in die vollen griff. Auf der CD könnt ihr Level, Waffen, Munition und Zwischensequenzen freischalten – und das ohne großen Aufwand. Doch seht selbst: Um in den Genuss höherer Level zu gelangen, bleibt ihr im Hauptmenü und markiert die Option "Neues Spiel". Um die russische Basis zu betreten haltet ihr L1 gedrückt und betätigt den X-Button. Die "Schwarze Insel" gibt's durch die Kombintation L2 halten und X drücken. Auch das vierte Level könnt ihr ganz flink aus dem Hauptmenü betreten: R1 gedrückt halten und einmal feste den X-Knopf betätigt.
Alle Waffen, unendlich Munition und unbegrenzte Medikits erhaltet ihr direkt im Spiel. Mit Select betretet ihr euer Inventar-Menü, bei dem ihr eine kleines Medikit markiert. Haltet nun L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ gedrückt – mehr ist nicht zu tun. Um sich die ganze Arbeit zu ersparen, schaltet ihr wiederum im Hauptmenü die Zwischen-Sequenzen frei. Drückt dazu lediglich Select + R2 gleichzeitig – mehr ist nicht zu tun.


▲ Lara Schätzchen, hast du Angst?



▲ Viel Munition beruhigt ...


▲ ... besonders in düsteren Korridoren.

DC

Tony Hawk's Pro Skater 2

Wie bereits in der letzten Ausgabe vermutet, werden wir mit Tony Hawk zumindest in der Tipps & Tricks Sektion noch lange keine Ruhe haben. Heute liegt uns der ultimative Dreamcast-Cheat vor, der wirklich alles freischaltet. Unten sind ein paar Bilder aufgeführt, was ihr alles mit wem, wo machen dürft/könnt nachdem ihr den Cheat aktiviert habt. Wie gang und gebe, wird de Cheat Mode im eigentlichen Spiel freigeschaltet. Pausiert das Game und haltet die L-Taste gedrückt. Danach drückt ihr A, A, A, X, Y, ↑, ↓, ←, ↑, X, Y, A, Y, B, A, Y und B. Habt ihr die Eingabe richtig ausgeführt, wackelt der Bildschirm. Wenn ihr nun das Ende des Rennens auswählt, werdet ihr praktisch erschlagen von den freigeschalteten Charakteren, Leveln, Geld, Münzen. usw. Auch im eigentlichen Spiel geht's rund: Gegenüber der PS-Konkurrenz lässt sich die Dreamcast-Version nicht lumpen und hält für euch einige interessante Pad-Eingaben bereit. Bei allen Cheats müsst ihr euer aktuelles Spiel pausieren und die Schultertaste L gedrückt halten. Bei richtiger Tastenfolge wackelt der Screen.

Damit eure Spezial Powerbalken nie an Stärke einbüßt – auch wenn's euch mal wieder auf die Nase haut – müsst ihr im Pausebildschirm die Tastenkombination A, Y, B, B, ↑, ←, Y und X eingeben.

Um eure Eigenschaften aufzupeppeln drückt A, Y, B, X, Y, ↑, ↓.

Auch der Turbo Mode ist wieder mit von der Partie. Die Kombi für 25 Prozent mehr Speed lautet: ↓, X, Y, →, ↑, B, ↓, X, Y, →, ↑ und B.

Blood-Mode: →, ↑, X und Y.

Große Köpfe (Wirkung erst nach Neustart): X, B, ↑, ←, ←, X, →, ↑ und ←.

Fetter Skater (Wirkung erst nach Neustart): A(4), ←, A(4), ←, A(4), ←.

Dünner Skater (Wirkung erst nach Neustart): A(4), X, A(4), X, A(4), X.

▲ Sogar mit dem gelenkigen Klettermax dürft ihr skaten gehen.


▲ Officer Dick bei seinem täglichen Rundgang durch den Skater Heaven.


▲ Kopfschmerzen? Fragt mal unsere schlechte Richie Imitation hier!

PS2 N64 PS

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Zu Konami's Prügelstreich präsentieren wir euch brandaktuell gleich die neusten Tipps und Tricks für drei Systeme. Es gibt ein paar sehr interessante neue Variationen euer Boxer freizuschalten und das noch mit recht einfachen Tastenkombinationen. Alle Eingaben tätigt ihr im Charakter-Auswahlbildschirm. Die korrekte Eingabe bestätigt euch das Spiel mit einem kleinen Sound.

Fetter Boxer:
N64 →(2), ↑, ↓,→, R(2), L
PS →(2), ↑, ↓, →, R1(2), R2
PS2 →(2), ↑, ↓, →, R1(2), R2

Dünner Boxer:
N64 → (2), ↑, ↓, →, R, L
PS →(2), ↑, ↓, →, R1, R2
PS2 → (2), ↑, ↓, →, R1, R2

Untoter Boxer:
N64 ←, ↑, →, ↓, R(2), L
PS ←, ↑, →, ↓, R1(2), R2
PS2 ←, ↑,→, ↓, R1(2), R2

Große Handschuhe:
N64 ←, →,↑, ↓, R, L
PS ←, →, ↑ ↓, R1, R2
PS2 ←, →, ↑, ↓, R1, R2

Für die PS2-Version gibt es noch einen kleinen Zusatz: Um als Freak E. Deke und Michael Jackson zu boxen, gebt im Charakter Auswahlmenü (Arcade Mode) folgende Kombination zum besten: R1(13), R2, R1(10).

GBC

Aladdin

Levelcodes:
130B - Level 2
231B - Level 3
332B - Level 4
433B - Level 5
534B - Level 6
635B - Level 7
736B - Level 8
837B - Level 9
938B - Credits

▲ Passwörter die ans Ziel bringen.

GBC

Spider-Man

Status	Password
Venom besiegt	GVCBF
Venom und Lizard	
Man besiegt	QVCLF
Labor	G-FGN



▲ Spidey mag's im Mondschein.

N64

WWF: No Mercy

Versteckte Showkämpfer gehören zu den Wrestlingspielen wie das Video zur Games. Alle unten aufgeführten Charaktere ercheatet ihr im Auswahlmenü der Fighter. Dazu markiert ihr den anfangs auswählbaren Prügelknaben und drückt entweder C-Links oder C-Rechts, um mit den anderen Frohnaturen in den Ring zu steigen.

Terri	Debra
Mae Young	F. Moolah
Taka Michinoku	Funaki
Pat Patterson	Gerald Brisco
Ivory	Jacqueline
Godfather	The Goodfather

Ein ganz kaputtes Ende ...

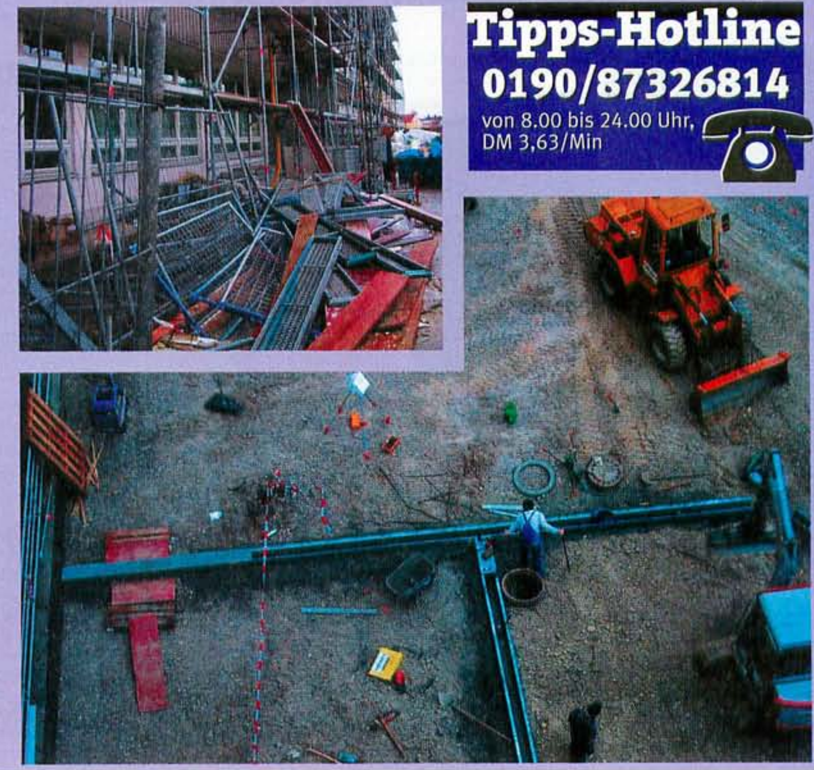
Das Leben ist eine Baustelle

Die Tage werden kürzer, die Nächte länger. Gerade noch pünktlich zum Nikolaustag, scheint auch unsere Innenhof-Baustelle kurz vor ihrer Fertigstellung zu stehen. Kämpften wir uns noch bis vor ein paar Wochen täglich zwischen diversen Baugerüsten hindurch, krabbelten über staubige Schutthaufen und zwängten uns wie im Spießrutenlauf durch Gruppen meckernder Bauarbeiter, die uns teilweise mit mächtigen Baggern umherjagten, so ist es derzeit wieder möglich, ganz unbeschadet in die Redaktion zu gelangen.

Auch die einfühlsame Schlagbohrer-Soundkulisse, die uns selbst am Wochenende bis in die späten Abendstunden begleitete, verklingt mehr und mehr: Der Redaktionsalltag verläuft von Tag zu Tag in geregelteren Bahnen.

Zeit für uns, unseren Saustall mal wieder so richtig auszumisten und die entdeckten Schätze unters Volk zu werfen. Wer von euch sich also über eingestaubte Bierkisten, kitschiges Japan-Spielzeug und uralte Zeitschriften freut, der schreibe uns! Diesmal gibt's keine Quizfrage (wer würde die bei solch attraktiven Preisen auch beantworten?), sondern eine kleine Aufgabe: Schreibt uns euren Weihnachts-Wunschzettel! Bei den kreativsten Ausführungen entscheidet die Glücksfee (wer's glaubt!) über Umfang und Qualität des Preises. Ein frohes Fest von dieser Stelle – möge euch auch diese Jahr der Plastikbaum nicht abbrennen!

Tipps-Hotline
0190/87326814
von 8.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min



Hardware Test

Zahlreiches PlayStation2-Zubehör gibt diesen Monat den Ton an.



Das Einsteigermodell

■ Mit dem *Dual Impact 2* setzt Interact seine *Dual Impact*-Reihe nun auch auf der PS2 fort. Das in schwarz gehaltene Pad entspricht von der Funktionsweise her dem mitgelieferten Dual-Shock-2-Controller. Alle vier Action-Buttons sowie jede der vier Schultertasten werden analog abgefragt. Im Gegensatz zu denen des Originals ragen die Knöpfe hier aber um einiges weiter hervor. L2 und R2 besitzen am oberen Rand jeweils eine Plastikkante zur besseren „Ertastung". Der Druckpunkt aller Schultertasten lässt sich am besten mit dem Wort „pampig" umschreiben. Unter die Rubrik „wabbelig" fällt das kreisförmige D-Pad, welches sich zudem leicht um die eigene Achse dreht. Die Analog-Sticks sind zwar rutschfest beschichtet, ermöglichen aber bei weitem nicht die präzise Kontrolle des Originalpads. Ebenfalls suboptimal: die aufbrausenden Vibrationsmotoren, die mehr Lärm als ein voll beladener Schraubentransporter auf einem Feldweg in Usbekistan erzeugen. Wer ein weiteres PS2-Pad sucht, greift lieber zum Original. CS

Shortcut

- ☺ langes Kabel
- ☺ rundes Design
- ☹ D-Pad = Wackelpudding
- ☹ ungenaue Analog-Sticks
- ☹ sehr laute Rumble-Motoren

PS2 PS

Dual Impact 2

- Hersteller/Vertrieb: **Interact**
- Weblink: **www.interact-europe.com**
- Preis: **ca. 60 Mark**
- Kabellänge: **ca. 2,45 Meter**
- Verarbeitung: **gut**
- Funktionalitä: **befriedigend**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **ausreichend**

Das Funktionsgeladene

■ Unter dem verheißungsvollen Namen *Storm Chaser* schickt Interact sein zweites PS2-Pad an die Next-Gen-Zubehör-Front. Von der Form her baugleich mit dem *Dual Impact 2*, verfügt der Sturmjäger jedoch über ein deutliches Mehr an Funktionen. Neben einem Dauerfeuermodus freuen sich Feature-hungrige Dauerzocker über die umfangreichen, im Handbuch ausführlich beschriebenen Programmierfunktionen. Sogar die Druckempfindlichkeit der Buttons (alle analog) ist in drei Stufen regelbar. Schwieriger ist dagegen der präzise Umgang mit den Analog-Sticks, die leicht schon einmal ungewollt hineingedrückt werden – die Folge: Das Spiel denkt, man benutzt L3 oder R3 und reagiert entsprechend. Bei *Unreal Tournament* dreht man sich beispielsweise nur stockend um die eigene Achse. Weiteres Manko: Da das Pad zwei zusätzliche Tasten (E1 und E2) besitzt, wurden sämtliche Action-Buttons um aufs Pad zu passen einfach etwas geschrumpft und dichter nebeneinander platziert – für Spieler mit großen Händen nicht das Gelbe vom Ei. Negativ fiel uns darüber hinaus auf, dass die Positionierung der Select- und Start-Tasten viel zu mittig ist. Wenn ihr nach einem High-Tech-Pad sucht, seid ihr mit dem *PX4000* von Saitek besser bedient. CS

PS2 PS

Storm Chaser

- Hersteller/Vertrieb: **Interact**
- Weblink: **www.interact-europe.com**
- Preis: **ca. 80 Mark**
- Kabellänge: **ca. 2,45 Meter**
- Verarbeitung: **gut**
- Funktionalitä: **sehr gut**
- Ergonomie: **befriedigend**
- Gesamturteil: **befriedigend**

Shortcut

- ☺ vielseitig programmierbar
- ☺ Dauerfeuer
- ☺ zwei Zusatzbuttons (E1 und E2)
- ☹ Action-Knöpfe etwas zu klein
- ☹ Analog-Sticks & D-Pad ungenau
- ☹ flaue Position von Start & Select

Das Profimodell

■ *PX4000* heißt das komplett analoge, Dual-Shock-2-kompatible Pad aus dem Hause Saitek. Wie Interacts *Storm Chaser* verfügt es über eine simpel einzurichtende Dauerfeuerfunktion. Die Tasten-Programmierung bleibt gleichwohl dem Interact-Konkurrenten vorbehalten. Dafür glänzt das *PX4000* als einziger Kandidat im Testfeld mit zwei besonderen Features, die bereits damals den Vorgängermodellen *PX2500* und *PX3000* spendiert wurden. Das wäre einerseits die sogenannte Achsenfixierung, mit der ihr jeden der beiden sehr präzisen, auch im Digital-Modus funktionierenden Analog-Sticks so konfiguriert, dass er sich nur in horizontale oder vertikale Richtung bewegen lässt – genial für Rennspiele oder Ego-Shooter. Zum anderen besitzt das *PX4000* einen Schubregler, der, nach oben bewegt, die Quadrat- und nach unten bewegt die X-Taste emuliert – in diversen Spielen ungeheuer praktisch. Über die Größe der Action-Buttons läßt sich streiten, definitiv verbesserungswürdig ist allerdings das superschwammige D-Pad, das Saitek bis dato nur beim *PX1500* vorübergehend gegen eine Mikroschaltervariante ausgetauscht hatte. Wen diese Ungereimtheiten nicht weiter stören, darf bedenkenlos zuschlagen. CS

PS2 PS

PX 4000

- Hersteller/Vertrieb: **Saitek**
- Weblink: **www.saitek.de**
- Preis: **ca. 70 Mark**
- Kabellänge: **ca. 3,24 Meter**
- Verarbeitung: **sehr gut**
- Funktionalitä: **sehr gut**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

Shortcut

- ☺ präzise Analog-Sticks
- ☺ Dauerfeuer
- ☺ Achsenfixierung
- ☺ Schubregler
- ☺ langes Kabel
- ☹ D-Pad

Das Designerstück

■ Ganz im schwarzblauen Look der PS2 präsentiert sich Saiteks neues, NegCon- und Dual-Shock-kompatibles Lenkrad, das *RX400*. Mittels einer Plastikklemmschraube klettet es sich bombenfest an jede Tischplatte. Coach-Potatoes setzen es dank des sogenannten Laptop-Stücks recht bequem auf den Oberschenkeln ab. Ergonomische Daumenablagen sorgen dafür, dass das Lenkrad ausgezeichnet in der Hand liegt. Sämtliche Knöpfe, hier besonders Dreieck und Kreis, sind gut zu erreichen und besitzen einen hervorragenden Druckpunkt. Der Lenkwiderstand geht in Ordnung. Links- und Rechtshänder gleichermaßen beachtend, platzierte Saitek das leider etwas schwammige D-Pad in der Mitte des Lenkers, dessen Vibrationsfunktion sehr zurückhaltend rüttelt. Abzüge in der B-Note gibt's für die labberigen Schaltwippen (eine brach während des Test ab!) und die winzig kleinen, kaum standfesten analogen Fußpedale, die gleichzeitig die Tasten X und Quadrat darstellen. Letztere sind am Lenker selbst nicht vorzufinden. Fazit: In Anbetracht der miserablen „Fußeinheit" verspielt sich das eigentlich brauchbare Rad eine bessere Wertung. CS

Shortcut

- ☺ komfortabel anzufassen
- ☺ am Tisch oder auf den Schenkel „montierbar"
- ☹ viel zu kleine Pedale
- ☹ zuviel Plastik
- ☹ lasche Rüttel-Funktion

PS2 PS

PX 400

- Hersteller/Vertrieb: **Saitek**
- Weblink: **www.saitek.de**
- Preis: **ca. 130 Mark**
- Kabellänge: **ca. 3,23 Meter**
- Verarbeitung: **befriedigend**
- Funktionalitä: **befriedigend**
- Ergonomie: **gut (Pedale mangelhaft!)**
- Gesamturteil: **befriedigend**



Der Rennfahrer

■ Nach langen Monaten der Enthaltung mischt nun auch Blaze wieder im Lenkradgeschäft mit. Mit der offiziellen Michael-Schumacher-Lizenz gefällt der silber-schwarze Lenkbolide vor allem durch seine Feature-Vielzahl. Neben einer kräftigen Rumble-Funktion besitzt das mit Saugnäpfen beziehungsweise Klemmschrauben am Schreibtisch haftende, gummibeschichtete Lenkrad einen Zwei-Wege-Schalthebel und ausreichend große Pedale. Mittels Mode-Schalter wählt ihr zwischen den Lenkmodi Digital, Dual Shock und NegCon, mit einer Programmierfunktion konfiguriert ihr die Tastenbelegungen nach Belieben neu. Während die mittig gelegenen Buttons in einem vernünftigen Abstand zueinander angeordnet sind, ist es in der Hitze eines Rennens nicht so einfach, stets den anvisierten Action-Button zu erwischen. Grund: Sie sind alle zu dicht nebeneinander angebracht. Auch das kleine D-Pad ist vergleichsweise kompliziert zu bedienen. Was das eigentliche Lenkverhalten angeht, hat Blaze passable Arbeit geleistet. Rennspiel-Puristen wagen eine Spritztour. CS

Shortcut
- ☺ Schalthebel
- ☺ gute Pedale
- ☺ griffig
- ☺ schüttelt ordentlich
- ☹ Actionbuttons zu dicht nebeneinander
- ☹ ödes D-Pad

PS
Michael Schuhmacher GTR
- Hersteller/Vertrieb: **Blaze**
- Weblink: **www.blaze.de**
- Preis: **ca. 150 Mark**
- Kabellänge: **ca. 2 Meter**
- Verarbeitung: **gut**
- Funktionalität: **sehr gut**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **gut**



PS
Xploder CD 9000
- Hersteller/Vertrieb: **Blaze**
- Weblink: **www.blaze.de**
- Preis: **ca. 80 Mark**
- Kabellänge: **–**
- Verarbeitung: **sehr gut**
- Funktionalität: **sehr gut**
- Gesamturteil: **sehr gut**

Der Schummelkönig

■ PlayStation-Konsolen ab der Baureihe 9000 haben ihn nicht mehr, und auch die PSone muss ohne ihn auskommen: Die Rede ist vom allseits beliebten Parallel-I/O-Port. Wo damals MP3-Player, Schummelmodule und andere nützliche Peripherie ein Zuhause fanden, befindet sich heute ein Teil des Gehäuses. Damit Hexadezimal-Fans jedoch auch weiterhin ihrem Hobby frönen können, hat Blaze jetzt den *Xploder CD 9000* veröffentlicht. Schummeln ist damit in gewohnter Einfachheit möglich. Stöpselt einfach die X-Key-Memory-Card in einen der Memory-Card-Slots und bootet dann eure PlayStation mit der Xploder-CD. Neben einem Audio-CD-Player und dem praktischen Virtual-Memory-Card-System – 120 Spielständen können hiermit auf dem X-Key abgespeichert werden – habt ihr Zugriff auf über 10.000 Cheats von mehr als 770 verschiedenen, leider allesamt etwas älteren Spielen. Selbstverständlich könnt ihr dieser Sammlung noch zahlreiche Cheats von Internet-Seiten oder natürlich der VG hinzufügen. Summa summarum also ein sehr nützliches Mogelwerkzeug, das wir allen Usern aktueller PlayStations bedenkenlos empfehlen können. CS

Shortcut
- ☺ einfach zu bedienen
- ☺ kompatibel mit nahezu allen Cheat-Standards
- ☺ Platz für 120 Spielstände
- ☺ Menü vielseitig konfigurierbar und in elf Sprachen
- ☹ mitgelieferte Cheats etwas unaktuell
- ☹ nicht PC-linkfähig

Die Preiswerte

■ Dass sich der Bedienkomfort beim Abspielen einer DVD mit dem PS2-Standard-Controller eher in Grenzen hält, ist kein großes Geheimnis. Meist ist das Kabel zu kurz, um sich mit einem gesunden Abstand zum Fernseher ins Sofa zu fläzen, auch die eigentliche Bedienung entspricht einfach nicht den Alltagsgewohnheiten. Kein Wunder also, dass nahezu jeder Zubehörhersteller hier eine Marktlücke entdeckt hat: Konsolen-Fernbedienungen. Den Anfang macht Interact mit der kompakten, sehr angenehm zu haltenden *DVD Remote*. Bestückt mit insgesamt zwölf ovalen, verständlich beschrifteten Knöpfen beherrscht sie alle Abspiel-Funktionen des Original-Controllers. Der Druckpunkt der Buttons ist etwas weich, das Steuerkreuz leider extrem wabbelig. Zum Infrarot-Empfänger: Zwar zeigt dieser per Kontrollleuchte an, ob ein Signal übermittelt wurde, auf weitere Features, beispielsweise auf die Möglichkeit, ein Pad zeitgleich am selben Port anzuschließen, müsst ihr jedoch verzichten. Wie beim Konkurrenzprodukt von Saitek sind zur Inbetriebnahme des Geräts zwei Micro-/AAA-Batterien erforderlich, die separat gekauft werden müssen. Fazit: zweckmäßige Fernbedienung mit kleinen Schwächen und fehlender Durchschleiffunktion am Empfänger. CS



Shortcut
- ☺ liegt gut in der Hand
- ☺ günstig
- ☹ ohne Durchschleifempfänger
- ☹ schwammiges Steuerkreuz
- ☹ zu weiche Knöpfe
- ☹ Batterien nicht inklusive

PS2
DVD Remote
- Hersteller/Vertrieb: **Interact**
- Weblink: **www.interact-europe.com**
- Preis: **ca. 40 Mark**
- Verarbeitung: **gut**
- Funktionalität: **befriedigend**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **befriedigend**

Die Elegante

■ Fernbedienung Numero zwei kommt aus dem Hause Saitek und setzt optisch auf einen sehr geradlinigen High-End-Look, ganz im Stil der PS2. Wie Interacts *DVD Remote* besitzt das Saitek-Gerät zwölf Buttons. Häufig verwendete Knöpfe wie Start, Pause, Stop, Bestätigen (Confirm) und die Menütaste befinden sich auf der rechten Seite und sind allesamt etwas größer als weniger wichtige wie beispielsweise die Vor- und Rückspul-Taste. Abgesehen vom schäbigen Steuerkreuz besitzen alle Tasten einen guten Druckpunkt. Mankos des Button-Layouts: Die Tasten sind einen Tick zu dicht nebeneinander angeordnet und zum Teil mit anfangs nicht sofort verständlichen Symbolen beschriftet. Nichtsdestotrotz liegt Saiteks Fernbedienung gut in der Hand und besitzt zum Vorteil aller aufstehfaulen Entertainment-Fans einen praktischen Infrarotempfänger mit Kontrollleuchte und integriertem Controller-Anschluss, der den Aufpreis von zehn Mark im Vergleich zum Interact-Pendant rechtfertigt. Schade, dass weder das Interact- noch das Saitek-Gerät als Universal-Fernbedienung für TV oder Videorekorder eingesetzt werden können. CS

PS2
DVD Remote Controller For PlayStation2
- Hersteller/Vertrieb: **Saitek**
- Weblink: **www.saitek.de**
- Preis: **ca. 50 Mark**
- Verarbeitung: **gut**
- Funktionalität: **gut**
- Ergonomie: **gut**
- Gesamturteil: **gut**

Shortcut
- ☺ Durchschleif-Funktion
- ☺ elegantes Design
- ☺ gutes Handbuch
- ☹ Tasten ungenau beschriftet
- ☹ mieses Steuerkreuz
- ☹ Batterien nicht inklusive



Rocket Knight Adventure

Historisch wertvoll, weil ...

... hier noch wahres Geschick am Joypad statt Continue-Flut zählt;
... der Test des zweiten Teils auf Mega Drive in der beschlagnahmten Video Games 11/94 (Sammlerstück!) zu finden ist;
... es einer der wenigen 16-Bit-Top-Titel ist, der bis jetzt nicht in einer überflüssigen 3D-Variante verhunzt wurde.

Schon gewusst, dass ...

... der 1. Teil weder Passwort noch Batterie-Speicher besaß? Durchzocken oder von vorne anfangen hieß damals die Devise!
... die Super-Nintendo-Variante mehr Secrets als ihr Mega-Drive-Bruder enthielt?
... *Sparkster* einen Vertikal-Shooter-Level à la *Metal Slug 3* besitzt?
... einige Gegner in *Rocket Knight Adventure* von den Shoot'em-Ups *Gradius* und *Nemesis* inspiriert wurden?

Schweine im Weltall

Nachdem letztes Mal in dieser neuen Rubrik die Prügel-Fans mit einer Würdigung von *Streets of Rage* auf ihre Kosten kamen, sind nun die Action-Jump'n'Run-Anhänger an der Reihe.

Die zweiteilige Saga (Nachfolger *Sparkster* erschien ein Jahr später, SNES-Fassung: 84 Prozent in VG 10/94, Mega-Drive-Version: 77 Prozent in VG 11/94) um das mit einem Raketenrucksack ausgestattete Opossum begründete zwar kein Genre, gehört jedoch wie Capcoms *Ghosts'n' Ghoblins-/Ghouls'n'Ghosts*-Kombo zu den hochklassigen Spielen, die zu 16-Bit-Tagen leider das letzte Mal das Licht der Konsolenwelt erblickten. So blieb dem Raketenritter wenigstens das bittere 32-Bit-Schicksal von *Probotector* beziehungsweise *Contra* (ebenfalls Konami) erspart.

Ein derart grandioses 2D-Non-Stop-Action-Feuerwerk mit unnachahmlich gelungenem Gameplay, dicken Bossen und feinen Ideen (einen Spiegel als Hinweis für die weitere Vorgehensweise klaute unter anderem Superstar Lara in *Tomb Raider IV*) wäre in der heutigen 3D-Welt gar nicht mehr möglich. Selbst in Genre-Glanzlichtern wie *Spyro 3* vergeht mit Kamera-Orientierung und -Justierung eine Menge Zeit, die an den Nerven zerrt. Dass Sparksters Kampf gegen eine wild gewordene Schweine-Armee (Teil eins) beziehungsweise eine durchgeknallte Wolfsmeute (Teil zwei) auch nach sieben Jahren nichts von seiner Faszination eingebüßt hat, zeigt der Spielspaß-Test: Nachdem ich die 16-Bit-Kostbarkeiten aus meinem Privat-Archiv entstaubt und angeworfen hatte, wollte ich gar nicht mehr aufhören!



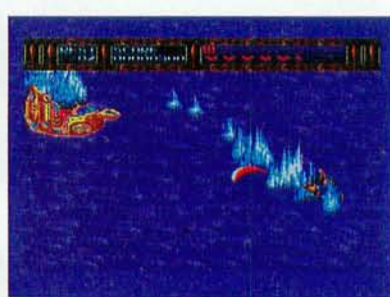
▲ **Rocksolid Gameplay, aber leider in Deutschland kein Verkaufs-Hit: *Sparkster*.**

Die harte 16-Bit-Zeit

Wenn da nur die hammerharten Rücksetzpunkte nicht wären, die einen schon mal zwei Zwischengegner weiter hinten wieder anfangen lassen. Doch mit der richtigen Taktik sind auch gepanzerte Schweinetransporte, gefräßige Fischmäuler und Super-Wolfmechs kein Problem. Besonders genial ist ein universell einsetzbare Gameplay-Element: das aufladbare Jetpack, mit dem Sparkster kurzzeitig durch die Lüfte schießen oder wie eine Flipperkugel Steilwände erklimmt. Es verleiht *Rocket Knight Adventure* sein besonderes Flair. Dazu kamen ein fantastisches Parallax-Scrolling, Überraschungen an jeder Ecke und ein liebevolles Level-Design, wie es heutzutage nicht mehr bei jedem Konami-Titel zu finden ist. Würde mir jemand die Einsame-Insel-Frage stellen, es gäbe in dieser Ausgabe nicht viele Titel, die ich gegen das Raketen-Opossum tauschen würde. Sollten wir euer Oldie-Interesse nun geweckt haben: Schnappt euch vor allem den ersten Teil, dessen Genialität und Ideenreichtum die Fortsetzung nicht mehr ganz erreichen konnte. RK

Rocket Knight Adventure





■ **Ein Opossum auf Schweinejagd: Abgedrehter 16-Bit-Action-Jump'n'Run-Spaß aus dem Hause Konami mit Ideen und Abwechslung für drei Spiele – allerdings auch nicht gerade einfach.**

Sparkster MD





■ **Die Schweine waren besiegt – jetzt mussten die Wölfe dran glauben: Das Sequel zu *Rocket Knight Adventure* schaltete in Sachen kuriosen Einfällen einen Gang zurück.**

Sparkster SNES





■ **Die einzige Super-Nintendo-Version der Mini-Serie bot mehr Secrets und dank mehr Farben lebendigere Gegner und Boss-Fights.**

- **Name:** Rocket Knight Adventure/Sparkster
- **Genre:** Action-Jump'n'Run
- **Erscheinungsdatum:** 1993
- **System:** Sega Mega Drive, Umsetzung für Super Nintendo
- **Hersteller:** Konami, Japan
- **Test in *VIDEO GAMES*:** 9/93
- **Damalige Wertung:** 83%

Das war 2000:
Der große VG-Rückblick

Die Spiele des Jahres:
Wir küren die besten Titel

Silent Hill 2 (PS2):
Die Entwickler sprechen

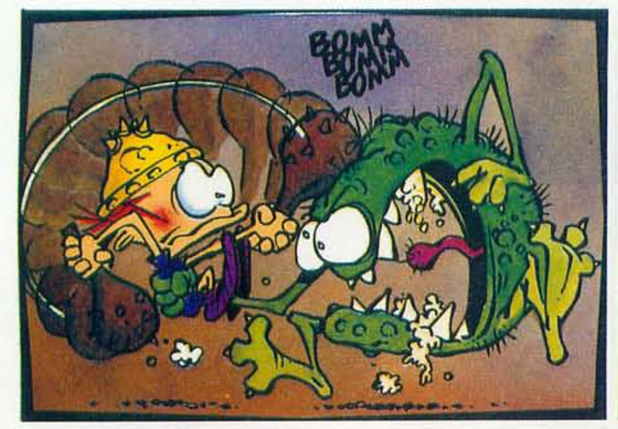
Test-Knüller:

- Cannon Spike (DC)
- Banjo-Tooie (N64)
- Ogre Battle (N64)
- Sin & Punishment (N64)
- Kessen (PS2)
- Starlancer (DC)

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

VIDEO GAMES

Das umfangreichste Jump'n'Run aller Zeiten?
kommt am 3. Januar!



















CARLSEN COMICS

Besuchen Sie uns im Web: http://www.game-it.com





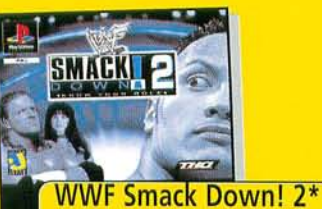



GAME IT!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG





Fifa2001* PS 2
109,99 DM



WWF Smack Down! 2*
89,99 DM



Berichtigter Preis laut Hersteller

Driver*
89,99 DM

PLAYSTATION 2

SPIELE
NEUHEITEN und AKTUELLE HITS

Age of Empire 2: The age of kings	a.A.
Armored Core*	99,99
Dead or Alive 2	119,99
Disney's Dinosaurier*	109,99
Disn.Donald Duck Quack Att.*	109,99
Disney's Dschungelbuch*	109,99
Driving Emotion Type S*	109,99
Ephemeral Fantasia*	a.A.
ESPN International Track & Field*	99,99
ESPN NBA*	a.A.
ESPN NHL*	a.A.
ESPN X-Games Snowboarding*	99,99
Eternal Ring*	99,99
Evergrace*	99,99
Fantavision	119,99
Fifa 2001*	109,99
Formula One 2000*	a.A.
F1 Championship Season 2000*	109,99
F1 Racing Championship*	109,99
Gradius 3 & 4*	99,99
Intern. Superstar Soccer 2000*	99,99
Jet Ion GP*	104,99
John Madden NFL 2001 edA.*	109,99
Kessen*	109,99
Metal Gear Solid 2-Sons of Liberty*	a.A.
NBA Live 2001*	109,99
NHL 2001*	109,99
Orphen*	a.A.
Rayman Revolution*	109,99
RC Revenge*	a.A.
Ready 2 Rumble Boxing-Rnd 2*	99,99
Red*	a.A.
Ridge Racer 5*	119,99
Shadow of Memories *	a.A.
Silent Scope*	99,99
SSX*	109,99
Super Bust a Move*	99,99
Swing away golf*	109,99
Tekken Tag Tournament*	119,99
Theme Park World*	109,99
Time Splitters*	109,99
UEFA Soccer 2001*	a.A.
Unreal Tournament*	89,99
X Squad EV*	109,99
Z.O.E. - Zone of the Enders*	a.A.
7 Blades*	a.A.

Zubehör

Action Replay 2	89,99
AV-Adapter, Kabel Sony	39,99
Dual Shock Controller Sony	59,99
Euro AV-Kabel Sony	89,99
Horizontal Stand Sony	29,99
Keyboard	29,99
Mad Catz Adv. Controller (farbig)*	49,99
Mad Catz Basic Controller*	44,99
Memory Card Sony*	89,99
Mad Catz DVD Fernbedienung*	38,99
Mad Catz Mem Cards 8MB(farbig)*	74,99
Mad CatzS-AV Kabel*	14,99
Mad Catz Verlängerungskabel*(farbig)	14,99
Maus Datel	24,99
Mem. Card Sony	89,99
Multi Tap Sony	99,99
PS 2 DVD Fernbedienung*	49,99
RFU-Kabel Sony	49,99
Saitek RX 400 Wheel	129,99
S Video-Kabel Sony	59,99
Vertical Stand Sony	29,99

PSX und Dreamcast

SPIELE
NEUHEITEN und AKTUELLE HITS

PSX Spiele

007 Racing*	89,99
102 Dalmatiner*	84,99
5th Element	29,99
A Bug Life PLATINUM	49,99
Army Men-Oper.Meltdown*	49,99
Ace Combat 3	99,99
Action Bass	39,99
Air Combat PLATINUM	49,99
Aladdin - Nasiras Rache*	84,99
Alien - Die Wiedergeburt*	84,99
Animaniacs Ten Pin Alley*	89,99
Anna Kournikowas Tennis	29,99
Anstoss Premier Manager	79,99
Arielle 2 Sehnsucht n.d. Meer*	84,99
Army Men - Land Sea & Air*	49,99
Army Men - Sarges Heroes	89,99
Asterix Streit um Gallien CSC	39,99
ATV: Quad Power Racing	59,99
Ballistic*	29,99
Batman o.t. Future*	59,99
Battletanx - Global Assault	74,99
Beach Volleyball*	64,99
Beatmania-Europ. Edi.+DJ-Contr.	109,99
Bishi Bashi Special	59,99
Blade*	79,99
Balster Master*	29,99
Box Champions 2001*	89,98
Breakout - The Great Escape	39,99
Bugs & Taz-Wettlauf gegen...*	64,99
Bugs Bunny CSC	49,99
Bundesliga 2001-Fußb. Manager	69,99
Bundesliga Stars 2000 classic	29,99
Bundesliga Stars 2001	69,99
Bust a Move 2 PLATINUM	49,99
Bust a Move 4 edA	29,99
Buzz Lightyear of Star Com.*	79,99
Casper Reise um die Welt*	59,99
Castrol Honda Superbike TITANIUM*	29,99
Championship Motocross 2001*	79,99
Chase the Express	89,99
Chicken Run*	79,99
Civilisation II	29,99
Cold Blood	99,99
Colin McRae Rallye 2	59,99
Colin Mc Rae World Rally PLAT.	44,99
Colony Wars 3-Red Sun	59,99
C & C 1 PLATINUM	49,99
C & C 2 CLASSIC	29,99
Cool Boarders 2+3 PLAT.	je 49,99
Cool Boarders 4	49,99
Crash Bandioot 3 PLATINUM	49,99
Crash Bash*	84,99
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat	54,99
Croc CLASSIC	39,99
Dave Mira Freestyle BMX	69,99
Dead Ball Zone EV	19,99
Destruction Derby PLATINUM	49,99
Destruction Derby Raw	89,99
Deuce*	99,99
Die 24 Std. v. Le Mans	24,99
Die Schlümpfe CSC	39,99
Digimon World*	79,99
Dino Crisis	39,99
Disneys Dinosaurier*	84,99
Disn. Donald Duck Quack Attack*	84,99
Disn. Goofy's Funhouse*	59,99
Disn. Magical Tetris	59,99
Disn. Winnie P.-Tiggers Honigj.	84,99
Disn. Magical Racing Tour	79,99
Diver's Dream	39,99
Dragon Valor	89,99
Driver 2*	89,99
Driver PLATINUM	49,99
Dschungelbuch Groove Party*	84,99
DSF All Star Tennis 2000	59,99
DSF Gerry Lopez Surf Riders*	59,99
Ducati World*	74,99
Dukes of Hazzard Racing	59,99
Eagle One	24,99
ECW Anarchy Rulz	54,99
Ehrgeiz	99,99
ESPN Fisherman's Bait 3*	79,99
Eternal Eyes*	54,99
European Super League*	79,99
F1 Championship Season 2000	89,99
F1 Racing Championship	59,99
F1 World Grand Prix 2000*	84,99
Fifa 2001*	84,99
Final Fantasy 7+8 PLATINUM	je 49,99
Flintstones Bedrock Bowling*	59,99
Fluch der Azteken	59,99
Ford Racing*	89,99
Formel 1 2000	99,99
Freestyle Motocross*	54,99
Frogger 2*	54,99
Front Mission 3	74,99
Fussball Live 2*	94,99
Galaga*	49,99
Galerians	74,99
Gex - Deep Cover Gecko	39,99
G-Police 2	39,99
G-Police PLATINUM	49,99
Grand Turismo 2 PLATINUM*	49,99
Grand Turismo PLATINUM	49,99
Grind Session	89,99
Guardian Crusade	59,99
Grundge Warriors	24,99
GTA PLATINUM	49,99
Guardian Crusade	59,99
Harvest Moon*	79,99
HBO Boxing after Dark*	84,99
Heart of Darkness	24,99
Hello Kitty's Cube Frenzy*	59,99
Hercules PALATINUM	49,99
Hugo 2	49,99
Hugo 3D*	59,99
Infestation	39,99
Intern. Superstar Soccer 2000*	79,99
International Track & Field PLAT.	49,99
ISS Pro Evolution	89,99
Jackie Chan	59,99
Jeremy McGrath Supercr. 2000 edA.	54,99
John Madden NFL 2001 EV*	89,99
Jojo's Bizarre Advebture	49,99
Koudelka	74,99
Legend of Dragoon*	99,99
Legend of Legaia	59,99
LEGO Rock Raiders	39,99
Lucky Luke CSC	49,99
Martian Gothic Unification*	29,99
Medal of Honor Underground*	89,99
MadiEvil PLATINUM	49,99
MediEvil 2	59,99
Metal Gear Solid PLATINUM	49,99
Mickey's Wild Adventure PLAT.	49,99
Micro Mashines V3	29,99
Mike Tyson Boxing*	79,99
Mille Miglia	59,99
Missile Command	29,99
MoHo	54,99
Monopoly	59,99
Monster Rancher*	59,99
Moorhuhnjagd*	49,99
Mort the Chicken*	54,99
Motal Combat Special Forces	59,99
Moto Racer 2 PLATINUM	39,99
Moto Racer CLASSIC edA.	29,99
Moto Racer World Tour	89,99
Mr. Driller	59,99
Ms. Pacman Maze Madness*	89,99
MTV Skateboarding*	59,99
MTV Sports: Pure Ride*	79,99
Mulan Story	39,99
Muppet Monster Adventure	59,99
Muppet Race Mania	59,99
NBA Live 2001*	89,99
Need for Speed Porsche	49,99
Need for Speed 4 PLATINUM	49,99
N-Gen Racer	69,99
NHL 2001	89,99
NHL Rock the Rink	49,99
Nicktoons Racing*	59,99
Nightmare Creatures 2	79,99
Oddworld Abe's Oddyssee PLAT.	49,99
Pac Man World	64,99
Pandemonium PLATINUM	49,99
Parasite Eve 2	74,99
Player Manager 2000	59,99
Pocket Fighter	79,99
Pool Academy	59,99
Populous The Beginning	29,99
Porsche Challenge	29,99
Power Ranger Lightspeed*	79,99
Pro Pinball: Big Race USA	49,99
Radical Bikers	59,99
Railroad Tycoon 2	29,99
Rampage Through Time	89,99
Rayman English f. Anfänger*	44,99
Rayman English f. Fortgeschr.	44,99
Rayman PLATINUM	39,99
Rayman 2	79,99
Rayman Lesen&Rechen 1.+2.Kl.*	44,99
Rayman Lesen&Rechen 3.+4.Kl.*	44,99
RC de Go edA	59,99
RC Revenge	54,99
Reel Fishing 2*	74,99
Rescue Shot	59,99
Resident Evil 3 - NEMESIS	94,99
Resident Evil PLATINUM	49,99
Ridge Racer 4 PLATUINUM	49,99
Ridge Racer Revolution	49,99
Road Rash CLASSIC	29,99
Road to El Dorado*	59,99
Saga Frontier 2	99,99
Schlümpfe: Auf die Plätze...*	64,99
Sesamstaße Street Sports*	59,99
Sheep*	94,99
Sno-Cross Champions. Racing*	74,99
Soul Blade PLATINUM	49,99
Spec Ops Ranger Elite*	29,99
Speed Freaks	29,95
Speedball 2100	79,99
Spiderman	79,99
Spyro 1+2 PLATINUM	je49,99
Spyro 3-Year of the dragon*	89,99
Star Trek : Invasion	79,99
Star Wars:Demolition*	59,99
Star Wars:Jedi Power Battles	49,99
Streetf. Ex Plus Alpha 2 PLAT.	44,99
Suikoden 2	79,99
Supercross 2000	84,99
Sydney 2000	89,99
Tarzan PLATINUM	49,99
Team Buddies	89,99
Tekken 3 PLATINUM	49,99
Tenchu 2 od. Tenchu EV	je79,99
Terracon	59,99
Test Drive 6	59,99
The Grinch (Filmumsetzung)*	89,99
The Mummy (Filmumsetzung)*	89,99
The world is...-James Bond	*89,98
Theme Park World	59,99
Thunderhawk 2	39,99
Tiger Woods PGA Tour 2001*	84,99
TNN Hardcore TR*	89,99
Toca Value Series	29,99
TOCA 3	79,99
Tom & Jerry in the house trap*	84,99
Tomb Raider Die Chronik*	89,99
Tomb Raider 1+3 PLAT.	je39,99
Tomb Raider 2 PLATINUM od. 4	je49,99
Tombi 2	59,99
Tony Hawk 2+FreestylerBoard*	209,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	79,99
Tony Hakw PLATINUM	49,99
Toy Story 2 PLATINUM*	49,99
True Pinball	24,99
Tunguska*	39,99
UEFA Champ. League 00/01*	54,99
UEFA Striker	24,99
Ultimate Fighting Champions.*	74,99
Vagrant Story	74,99
Vampire Hunter	79,99
Vandal Hearts 2	79,99
Vanishing Point	84,99
Vergessene Welt Jurassic Park	29,99
Vib Ribbon	49,99
V-Rally 1	24,99
V-Rally 2 PLATINUM	49,99
Warpath Jurassic Park edA.	29,99
Warzone 2100	39,99
WCW Backstage Assault*	89,99
WCW Mayhem CLASSIC	29,99
Wipeout Special Edition	59,99
Woody Woodpecker Racing*	89,99
Worms	24,99
WWF Smack Down 2: Know...*	89,99
X-Files	29,99
X-Men Mutant Academy	59,99
Yeh Yeh Tennis*	29,99

PSX Zubehör

Avenger Pro Lightgun	49,99
Beat Pad Tanzmappe MAD CATS	44,99
Cybershock Analog Controller	44,99
Cyber Shock Controller Infrarot	39,99
Falcon Lightgun	79,99
Fanatic-Rallye Lenkrad	119,99
Formula Pro GTR Lenkrad	119,99
Freestyler Board-Skateboard*	139,99
Hyper Mouse	34,99
Link Kabel	9,99
Mem Card 120 Slot	39,99
Mem Card 15 Slot	12,99
Mem Card 240 Slot	69,99
Mem Card 30 Slot	19,99
Mem Card 60 Slot	29,99
Micro Wizard Shock blau od. schwarz	34,99
Palm Pad Shock Controller	24,99
ProShock Arcade	49,99
ProShock Arcade Joystick Lite	39,99
Pro Carry Case	54,99
Rave Station Tanzmatte BALZE	79,99
RF-Unit	19,99
Scart Kabel Plus	9,99
Scorpion Lightgun	39,99
S-Video Kabel NONAME	19,99
TwinShock Arcade Joystick	99,99
Verläng.Kabel (X-Tender)	9,99
X-Ploder CD9000	64,99
X-Ploder Cheatbuch	14,99
X-Ploder Classic FX	39,99
X-Ploder FX	74,99
X-Ploder Handbuch (inkl. CD)	24,99
X-Ploder PRO	89,99

DC Spiele

102 Dalmatiner*	94,99
4x4 Revolution*	89,99
Aerowings 2 - Air Strike*	79,99
Arcatera*	89,99
Army Man - Sarges Heroe*	89,99
Billard Nights	49,99
Buzz Lightyear of Star Com.*	89,99
Chicken Run*	84,99
D2*	89,99
Dave Mira Freestyle BMX edA.	84,99
Dead or Alive 2	89,99
DeeDee Planet*	84,99
Deep Fighter	89,99
Disneys Dinosaurier Anfang*	99,99
Disn.Donald Duck Quack Att.*	94,99
Dragon's Blood	84,99
Ducati*	84,99
Ecco the Dolphin	89,99
ECW Anarchy Rulz edA.*	59,99
ESPN International Track&Field	89,99
Extreme Sport	84,99
Fighting Force 2	89,99
F1 Racing Championship*	89,99
F1 World Grand Prix 2*	99,99
Ferrari 355 edA.	94,99
Fur Fighters	84,99
Giga Wing*	94,99
Grand Prix 3 Season 99*	89,99
GTA 2	84,99
Half Life dt.*	84,99
Heroes of Might&Magic III*	89,99
Hidden & Dangerous	84,99
Independence War 2*	a.A.
Jeremy McGrath Supercross 2000	84,99
Jet Set Radio TV*	99,99
Jojo's Bizzare Adventure	49,99
Kiss Psycho Circus*	84,99
Le Mans 24*	89,99
Maken X	89,99
MDK 2	94,99
Midway's Greatest Arcade Hits	84,99
MoHo*	89,99
MS-R (Metropol Street Racer)*	84,99
MTV Skateboarding*	89,99
NHL2K	84,99
Nightmare Creatures 2	84,99
Nomad Soul	84,99
Phantasy Star Online TV*	89,99
Plasma Sword	94,99
Pod 2*	89,99
Powerstone 2	84,99
Railroad Tycoon II*	84,99
Rayman 2	89,99
Ready 2 Rumble Round 2*	89,99
Resident Evil Codename Veronica	89,99
San Francisco Rush 2049*	89,99
Sega GT*	89,99
Shenmue*	99,99
Silent Scope*	89,99
Sno-Cross Champions.Racing*	79,99
Soldier of Fortune*	79,99
Soul Calibur	69,99
Space Channel 5	84,99
Space Race*	89,99
Speed Devils Online*	99,99
Spirit of Speed	69,99
Star Wars Jedi Power Battles*	84,99
Star Wars Demolition* od Racer	je89,99
Starlancer*	79,99
Street Fighter Alpha 3 od. w/imp.	je94,99
Stunt GP*	94,99
Stupid Invaders*	94,99
Super Magnetic Neo	79,99
Super Run about*	94,99
Sword o.t. Berserk-Gut's Rage	84,99
Sydney 2000	89,99
Tech Romancer	99,99
The Grinch (Filmumsetzung)*	89,99
Time Stalkers*	84,99
Tokyo Highway Challenge 2*	79,99
Tomb Raider - Die Chronik*	94,99
Tony Hawks Pro Skater 2*	89,99
Toy Story 2*	94,99
Ultimate Fighting Championship*	79,99
Urban Chaos	84,99
Vanishing Point*	94,99
Vigilante 8: 2. Herausforderung	49,99
Virtua Athlete od. Tennis	je84,99
V-Rally 2 Expert Racing	94,99
Worldwide Soccer 2000	49,99
Worldwide Soccer 2000 Euro Edi.	89,99
Worldwide Soccer 2001*	89,99
Worms Armageddon	94,99
WWF Royal Rumble	89,99
Zombie Revenge	89,99

DC Zubehör

Action Replay CDX	79,99
Adapter PSX Pads auf DC	59,99
DC Onlie Pack (+Chu Chu Rocket)	399,99
Dream Pad Mad Catz (farbig)	54,99
Dream Station Koffer	39,99
Guillemot Ferrari Shock 2	114,99
Keyboard SEGA	54,99
Maus SEGA*	59,99
Mad Cats Dream Blaster	69,99
MADCATS SteeringWheel MC1	89,99
MADCATS SteeringWheel MC2	119,99
Pro Carry Case BLAZE	54,99
RGB-Kabel BALZE	19,99
Scart Kabel mit Aud. NONAME	24,99
SEGA Scart Kabel	44,99
S-Video Kabel BLAZE	19,99
Verlängerungskabel BLAZE	14,99
Verlängerungskabel f. Controller	14,99
Vibraion Pack Fabig MADCATS	44,99
Vibration Pak NONAME	34,99
VGA Adapter BALZE od. Brooklyn	39,99
VGA Box/Adapter NONAME	79,99
VMU Card 1 MB JOYTECH	29,99
VMU Card 4 MB JOYTECH	34,99
VMU Card MADCATS	44,99

Unsere Bestelladresse für Deutschland:
- Telefon: 0831 / 57 51 57, 01805 / 22 53 00
- Telefax: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: info@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:
Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr



- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 44,99 DM Warenwert, ab 100,00 DM 3% Skonto.
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post (Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

26122 Oldenburg
Game Shop LKP
Staulinie 16-17 – 0441/12622

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminestr. 9 - 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 - 06251/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11 – 06341/144191

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!
Ladenpreise können abweichen!



Die Mutter aller Fighting-Games ist zurück.
Im größten Fight-Club aller Zeiten treffen
sich die Tapfersten der Tapferen zum Kampf.
Alte und neue Gesichter werden dir
begegnen und im Tag-Team-Modus kannst
du ab jetzt mit zwei deiner Lieblings-Charaktere
gleichzeitig fighten. Trau dich rein,
aber pass gut auf dich auf.

TBWA FRANKFURT

PlayStation®2



